
PS2 · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · RETRO · ANIME
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
XII. ÉVFOLYAM 10. SZÁM, 2008. OKTÓBER
799,- Ft
KONZOL
A VÉG KEZDETE
DEAD SPACE
MAXIMÁLIS PONTSZÁM: 10 • BIA: HELL'S HIGHWAY • N+ • THE FORCE UNLEASHED • PURE • LEGO BATMAN • MOTORSTORM 2
WARIO LAND: SHAKE IT! • VALKYRIA CHRONICLES • SIREN: BLOOD CURSE • LITTLEBIGPLANET • INFINITE UNDISCOVERY



RÁZVA, NEM KEVERVE!


GAME OVER

tartalom »»

576 Konzol



feature

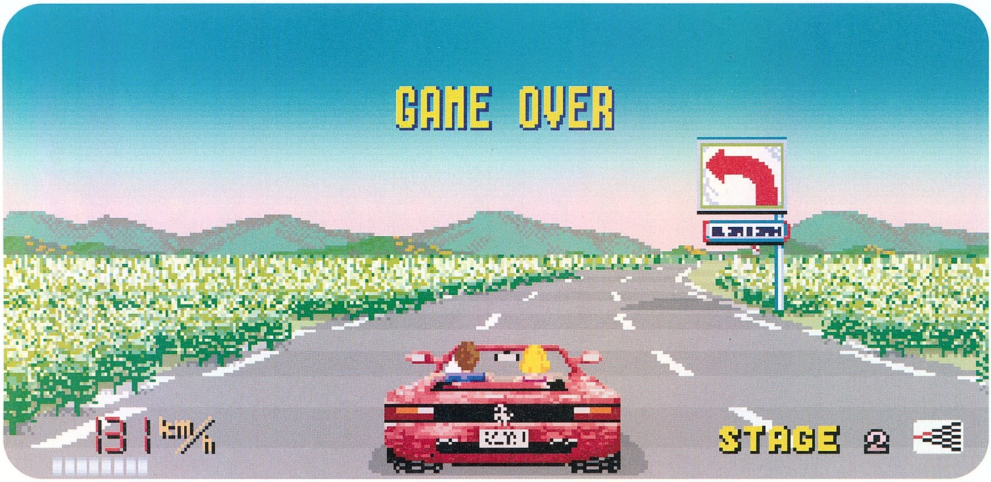
multiteszt

wii

playstation 3

xbox 360

nintendo ds



576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Dead Space (PS3, X360) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges • ISSN 1417-9296

AKTuális »» 120

2008 október – insert coin to continue

Van pár rossz hírem, meg néhány jó; s mivel jó és rossz fogalma abszolút relatív, azon kívül minden rosszban van valami jó – és ez persze fordítva is igaz –, sőt, ami az egyiknek jó, az a másiknak még rossz is lehet, ezért inkább azt mondom, itt az idő, hogy megosszak veled, Megszállott Játékossal, pár információt.

Ez itt, amit a kezedben tartasz, az 576 Konzol utolsó száma.

Nagyjából 5 hetem lett volna, hogy ide most valami nagyon csöpögős, nagyon pátoszos, esetleg nagyon rinyálós bevezetőt találjak ki. Aztán belegondoltam, hogy az én hardcore gamer olvasóim nem abból a típusból kerülnek ki, akiknek erre lenne igénye, ráadásul szerintem engem sem úgy ismertél meg, mint aki ilyesféle megoldásokkal dúcolja alá omladozó egóját, ezért dobta magát ez a mellébeszéléstől mentes, lényegre törő megoldás – *mert az egyszerű dolgok mindig a legjobbak*, ugyebár.
Mivel nem tudom pontosan, mit hoz a jövő, fogalmazzunk úgy, hogy ez a Magyarországon páratlan sokáig, majdnem 11 évig futó, videojátékokkal és konzolos témákkal foglalkozó magazin most, 2008. októberében jelent meg így, ebben a formában utoljára. *Finita la commedia.*
Van itt még valami: az újsággal együtt én is (le)lépek. (Oké, megvolt a kötelező könnycsepp elmorzsolása. *szip*)

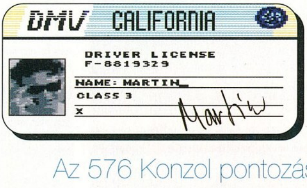
Az élet azonban megy tovább, mint mindig: 2008 novemberétől egy vadiúj, tartalmilag, szellemiségében és külsőségeiben is totálisan átdizájnolt, új címmel megjelenő újságot jelentet meg a kiadó. Az új lap a tervek szerint tizenhat oldallal terjedelmesebb lesz, PC-s témákkal is foglalkozik majd, és egy csomó, általam érthető okokból nem ismert változtatást is be fog vezetni, de ezek felvázolásában nem én vagyok kompetens, hisz új főszerkesztő is kerül a fedélzetre: ő Grath, akit eddig a PC Guru csapatából ismerhettél, de korábban a Konzolban is megjelent pár írása, többek között Xbot névvel. A régi, megszokott tesztelő gárdából Grath tudtommal mindenkinek ad lehetőséget a további munkára; leginkább azoknak, akik továbbra is tesztelni szeretnének. Bizonyára lesznek olyanok, akik maradnak, és olyanok is, akik új vizekre eveznek. A többi egy hónap múlva kiderül!

(Részemről fogalmam nincs, hogyan tovább. Tervek és ötletek vannak, és ha lehetőségem van arra, hogy erőlködés és izzadtságszag nélkül a videojáték szcénában maradjak, akkor maradok, ha nem, akkor meg hello világ, hamm, bekaplak! Itteni elérhetőségeim megszűnnek, de ha bármi mondanivalód van, vagy egyszerűen csak dumálni akarsz, a martinkonzol@yahoo.com email címen megtalálsz.)

Egy dolog maradt: hogy átadjam neked az utolsó Konzolt olvasásra. Ebben benne van minden, amit mi, az 576 Konzol csapata tudunk, gondolunk, hiszünk a videojátékokról. Nem lazultuk el, a legjobb tudásunkat, és konzoljátékos szívünket adtuk a búcsúhoz.
Most pedig, hogy stílszerűen távozzak...

Kabbe gyíkok, én leléptem!

Martin

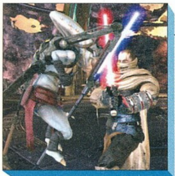


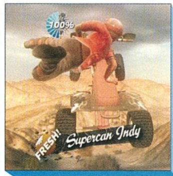
Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!



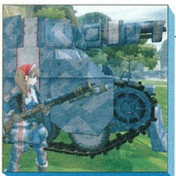








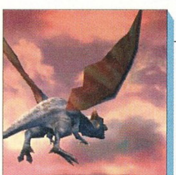














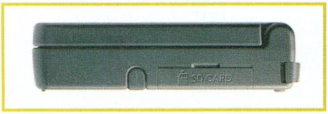
hírek



Mivel a *Tokyo Game Show* az idén a szokásosnál (szeptember utolsó hete) két héttel később kerül megrendezésre, az 576 Konzol októberi kiadásában már nem tudunk beszámolni róla. Szerencsére így sem maradunk japán újdonságok nélkül, a TGS-ről az utóbbi években következetesen távol maradó **NINTENDO** október másodikán, a lapzártánkhoz mértani pontossággal igazodva tartotta meg a saját, leginkább a „hazai" frontra koncentráló sajtótájékoztatóját.

A konferencia Nagy Meglepetése egy hardver-újdonság bejelentése… lett volna, ha több japán napilap pár nappal korábban ügyesen, az olvasóit a szaftos részletektől sem kímélve be nem számol róla. A meglepetés így elmaradt, megismertük viszont a **Nintendo DSi**-t. A DSi egy új, jelentősen fejlesztett DS modell lesz. Jelentősen fejlesztett, mert több helyen is hozzányúltak a géphez. A népszerű zsebkonzol a jelenleginél nagyobb (három és fél colos) képernyőket kap, és két kamerával is felszerelik – az



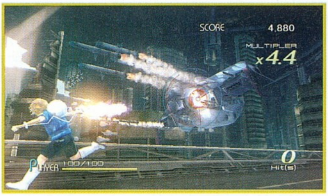


egyik egy combosabb, 3 megapixeles változat, a másik pedig egy standard VGA felbontásban (640*480) üzemelő képrögzítő. A kamerák a hírek szerint a fényképezésen kívül a jövő DS játékaiban is szerepet kapnak – élünk a gyanúperrel, hogy a máshol már látott „fényképezd be magad a játékba" lehetőségről lesz szó. A kamerázáson kívül is akad újdonság, a DSi SD-kártyahellyel lesz felszerelve, azaz decens méretű, igaz, nem túl gyors „háttértár" válik elérhetővé. A memóriát a Nintendo szándékai szerint elsősorban zenehallgatásra használja majd a játékos, de az átdolgozott, megerősített wifi is kihasználja majd – a kiotói cég a Wii-hez hasonló hírolvasgatós, időjárás-nézegetős funkciókat szán a DSi-re, sőt, webböngészőt is kap a gép. A SD kártyahely hátulütője, hogy valahol helyet kellett neki találni, így a korább GBA kártridzs-foglalat eltűnik a gépből. Jönnek helyette a letölthető játékok, és a Nintendo Pontok (ezekkel lehet majd vásárolni). A letölthető DS játékok három árkategóriában (200, 500, 800 pont) kínálják magukat. A Nintendo 2010 márciusáig 1000 pontot ad (grátisz) minden megvásárolt DSi mellé. A DSi Japánban november elején debütál, a többi régió még bizonytalan – Európában valószínűleg 2009 tavaszán lesz megvásárolható, az amerikai premier pedig ennél is tovább csúszhat, itt „valamikor 2009-ben" kerül boltokba a gép, a Nintendo szerint azért, mert az Államokban még mindig elképesztően jól megy a DS Lite – annyira, hogy jelenleg kapható modellt a DSi megjelenése után is árusítani kívánják. Az ár? Japánban 18900 jen (napi árfolyamon úgy 32 ezer jó magyar forint), ami csak alig magasabb a DS Lite jelenlegi, 16800 jenes árcédulájánál.

A Nintendo nem csak az új DS-t jelentette be, elég sok figyelmet kapott a **Wii** is. Wii-vonalon választ kaptunk a régi, és mostanság már meglehetősen feszítő kérdésre: hogyan gondolja a Nintendo a digitális disztribúciós szolgáltatások (Virtual Channel és WiiWare) hosszú távú futtatását, ha a gép meglehetősen korlátozott 512 megás (effektív terület: háromszázvalahány mega) belső tárhellyel rendelkezik csak? A válasz: külső merevlemez kiadását továbbra sem tervezik, egy tavasszal esedékes firmware-update lehető teszi majd, hogy a kiszemelt játékokat *közvetlenül SD memóriakártyára töltsük le* – átmásolni eddig is lehetett őket, de a folyamat időigényes volt.

A Nintendo régóta ígérgeti, hogy az E3-as casual-görgeteg után a hagyományos, hárdkór közönségnek is bemutat néhány Wii játékot. Most megtörtént. Igaz, nem túl nagy mennyiségben, és leginkább régi nagy klasszikusok felmelegítéséről van szó – az esetek egy részében a szó legszorosabb értelmében. Hamarosan érkeznek ugyanis a Gamecube játékok közvetlen portjai Wii-re, grafikai és játékmenetbeli változtatások nélkül, mozgásérzékelős irányítással. A sort a Pikmin és a Donkey Kong Jungle Beat nyitja, de később számíthatunk még a Chibi Robo-ra, Pikmin 2-re, Mario Tennis-re, Metroid Prime-ra, és a Metroid Prime 2: Echoes-ra is.

Abszolút hárdkór Wii-s játék lesz a **Sin and Punishment 2**. A SaP eredetije Nintendo 64-re jelent meg, remek rail-shooter volt mél-



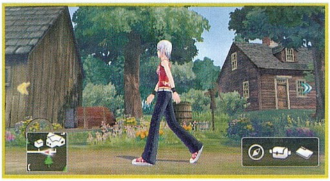


tán kultstátusznak örvendő Treasure-től (Guardian Heroes, Ikaruga…). A Virtual Console-nak hála a játék már nálunk is elérhető, az eredetit mind játékmenetében, mind grafikájában tovább gondoló folytatás pedig valamikor 2009-ben érkezik. És még egy klasszikus: a **Punch-Out!!** (igen, két felkiáltójellel a címben) a később NES-re is portolt, a maga idejében szuper-sikeres árkád-boksz modern újrája – természetesen Wii exkluzív, Japánba a tervek szerint jövő tavasszal érkezik. Az **Another Code** érdekes pályát futott be: az első rész a DS kalandjáték-kínálatát gazdagította, a második felvo-

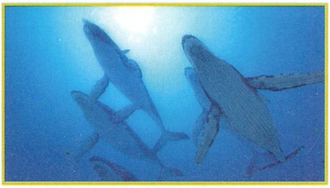


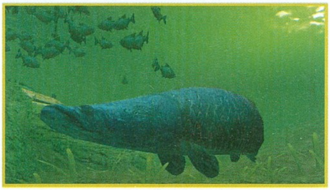






nás már Wii-re jön – aktualizált grafikával és mozgásérzékelős irányítással, természetesen. Az tengermélyi élet virtuális kutatói sem maradnak játék nélkül jövőre: javában készül az **Endless Ocean 2**. Nem véletlenül vagyunk ilyen szűkszavúak: a Nintendo rövid, kóstolónak is alig nevezhető videókon kívül gyakorlatilag semmit nem árult el a fenti játékokról – az információk valószínűleg gondosan csepegtetve, kisebb adagokban érkeznek majd a következő hónapok folyamán - addig maradnak a képek.





Nem tartozik szorosan a sajtótájékoztatóhoz, de érdemes szólni róla néhány szót: lassan tényleg a Nintendóé a világ pénze. A cég folyamatosan növeli az üzleti év végére várható profit-előrejelzését, a friss becslés szerint idén *hat milliárd dollárt* fognak keresni. Egészen pontosan 650 milliárd jent – ami nem csak magában nagy összeg, hanem annak fényében is, hogy márciusban még 120 milliárd jennel kevesebbet vártak Kiotóban. A bizakodás oka: mind a Nintendo DS, mind a Nintendo Wii jobban fogy, mint ahogy azt év elején várták, különösen a Japánon kívüli piacok (Amerika és Európa) teljesítenek kiemelkedően mostanában. Hogy a 300-at idézzük: *this is madness*, fiúklányok.

STOKED (PS3 / XBOX 360)

Elég nagy a csend mostanság a hódeszkás játékok világában: az Amped 3 bukása nem volt jó jel, az új SSX-re pedig egy darabig mér várnunk kell – hiába utalgatott a Burnout Paradise DJ-je egy idén télen érkező folytatásra. Az űrt a **Stoked** próbálja betölteni, a játékot fejlesztő Bongfish hasonló mutatványra készül,







mint az Electronic Arts tavaly a SKATE-tel – a zsáner realisztikusabb megközelítése cél, alaposan megreformált irányítással. A realisztikus megközelítésre jó példa az időjárás-rendszer. Egy hétre előre látod majd az időjárást, ami persze folyamatosan változni fog. Ennek megfelelően állítod össze a programodat: a csendes, havazás nélküli idő nem feltétlenül jó hír, hiszen ilyenkor nem minden (egyébként havas) felület lesz fedett – bőséges hó esetén az amúgy köves-sziklás talajon is próbálkozhatsz, de a látóvászágod már nem lesz olyan jó, mint szikrázó napsütésben. A nagyban megreformált irányítást bevallottan a Skate-ben látottak inspirálták. A két analóg karral irányítod a versenyző testmozgását, a két ravasz pedig a két kezedet szimbolizálja – a két analóg kar és a két kéz különféle kombinációival tudsz majd – az ígéretek szerint rendkívül változatosan és dinamikusan – trükközni. A valóságérzetre erősítenek rá a gondosan modellezett hegyek is. Ezekből hét darab választható a játékban (köztük a Fuji és a svájci Alpok is), eltérő tulajdonságokkal bírnak, és tényleg modellezve vannak – azaz nem csak egy-egy szakasz járható be rajtuk, hanem gyakorlatilag a komplett hegy. A játékmódokról egyelőre keveset tudunk, robosztus karrier-mód biztos lesz, és lesz multiplayer is – jelenleg még nem tisztázott, hogy hány játékost támogat a Stoked. Megjelenés november végén – várjuk, mert erősen hiánypótló alkotásról van szó.

THE CONDUIT (WII)

A The Conduit az a játék, ami kilóg a sorból: abszolút Wii-exkluzív, de nem minijáték-kollekció, családbarát játék, vagy régi klasszikus mozgásérzékelős újraértelmezése. Hanem sajátszemszögű lövölde, decens, saját fejlesztésű technológiával megtámogatva. A játékot fejlesztő High Voltage nem titkolt célja bebizonyítani, hogy a technológiai korlátok ellenére Wii-n is lehet tisztességesen kinéző FPS-t gyártani. A játékból mutogatott tech-demók ezt már nagyjából bizonyították, a The Conduit csinos darab – a Wii képességeihez mérten persze, a zsáner kurrens csúcsteljesítményeit gyilkoló prezentációra butaság lenne számítani. És milyen maga a játék? Az sem tűnik rossznak. A The Conduit-ban titkos ügynököt domborítasz, aki egy Men in Black típusú szervezetnek, a „The Trust"-nak dolgozik. Az ügynökség feladata az idegen (ufók, ufók!) jelenlét titokban tartása, és az esetleges veszélyek elhárítása – most ebben lesz részed, nagypályás idegen inváziót kell megakadályoznod. A High Voltage azt szeretné, ha The Conduit minden porcikájában testre szabható játék lenne. Jelenleg az irányítást lehet csak állítgatni (alapesetben leginkább a Metroid Prime 3-ra emlékeztet), de a végső verzióban akár még a HUD-on (a kezelőfelületen) megjelenő elemeket is kedvünk szerint variálhatjuk, vagyis azok az elemek jelennek meg a képernyőn amiket (és ahol) mi jónak látjuk. A játék misszió-alapú lesz, a single player mód nagyjából tízórás szórakozást nyújt majd. A fegyvereken még dolgoznak, a szokásos, más játékokból ismert arzenálon kívül idegen gyilkoló eszközöket (például egy olyan energiafegyvert, amivel „kanyarban" tudunk lőni) és speciális tárgyakat is magunkhoz ragadhatunk. A pontosabb irányítás érdekében a The Conduit támogatni fogja a jövőre debütáló MotionPlus kiegészítőt is- és ebből már sejthető, hogy a játék is jövőre érkezik, jelenleg alfa stációban leledzik, és kiadót keresnek hozzá – remélhetőleg találnak is.







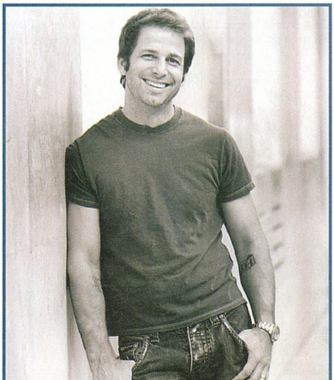
APRÓLÉK

>> Szeptemberben jött a szomorú hír: bezár az eddig a Microsoft Game Studios szárnyai alatt üzemelő **Ensemble Studios** – az Age of Empires sorozat gazdáiról van szó, ugye, azokról a srácokról, akik éppen a **Halo Wars**-on munkálkodnak. A Halo Wars szerencsére még megjelenik (jövő tavasszal), de aztán tényleg vége a dalnak. A bezárás okairól egyik fél sem nyilatkozott, a találgatások az irányba mutatnak, hogy a stúdió viszonylag drágán működött, és az általuk preferált műfaj (valósidejű stratégia) mostanság jóval kevésbé piacképes, mint pár éve.

>> Még egy szomorú hír (október hivatalosan is a szomorú hírek hónapja, ezek szerint): az Electronic Arts leállította a Command & Conquer univerzumban játszódó taktikai FPS, a **Tiberium** fejlesztését. A Tiberium munkálatai eddig sem voltak problémamentesek, a megjelenést nem is oly rég pakolták át a távoli 2010-re - az erős csúszás soha nem jelent jót, a Tiberium esetében pedig a jelek szerint egyenesen a játék végét jelentette. Egy kiszivárgott belsős feljegyzés szerint a játék nem érte el az EA által megkövetelt minőségi standardokat, és a munkálatokhoz irányított plusz emberek és más erőforrások ellenére sem tudták megoldani a problémákat. A Tiberium csapat feloszlik, jó részük az EA Los Angeles más részlegeinél kap új munkát – ezt már az EA hivatalos közleményéből tudjuk.



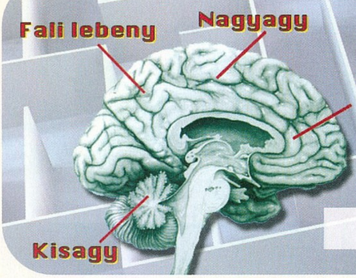
>> Még mindig Electronic Arts, csak most már mosolygósabb hírekkel: Zack Snyder, a 300 film rendezője a jövőben az EA kötelékét erősíti – Snyder és az amerikai óriáskiadó több projektre szóló együttműködési megállapodást írt alá nemrégiben.
A jelenleg a *Watchmen* forgatási munkálataival foglalatoskodó Snyder a hírek szerint három játék fejlesztésében vesz majd részt a kaliforniai stúdió Los Angeles-i főhadiszállásán. Habár az alkotások fölött az EA fog bábáskodni, a Synder által irányított Cruel & Unusual Films-nek opciós joga lesz, hogy filmek formájában is feldolgozza azokat. Synder nem ez első rendező, aki az EA berkein belül kamatoztatja a kreativitását: Steven Spielberg szintén itt kreatív direktorkodik, az általa felügyelt első játék, a Boom Blox pár hónapja jelent meg.



>> Stílusosan magyar vonatkozású hírrel zárjuk az 576 Konzol utolsó hírrovatát: A magyar *Zen Studios* áll az új Punisher játék mögött: a **Punisher: No Mercy** lövöldözős multiplayer izgalmakat kínál – méghozzá kizárólag a Playstation Networkön. A remek Pinball FX fejlesztői szerint a cím mindent elmond: most először akciózhatunk a Marvel univerzumban saját szemszögű perspektívából. A játék „aréna-alapú multiplayer akciójáték" lesz, az első képek tanulsága szerint részletes karakter-kreációs opcióval felszerelve. A játék alatt az Unreal 3 technológia dübörög, a megjelenés időpontját jelenleg sűrű homály fedi.

Liquid





A Hónap Témája

TÖBBSZINTŰ ÉRETTSÉGI

„Vágva vagyunk, palánkon, körösztül. A rohadt plebs, a kacskakezű casual fattyak bepofátlankodtak az életünkbe, lábbal tiporják hobbinkat, szenvedélyünket. Sunyin surrantak ide, Balance Board légdeszkán. Mint az Ezüst Utazó. Lepörgött hét generáció és megjött a nyolcadik utas.”

Amikor arról olvasok manapság, hogy mennyire felhígult a gamer „szcéna” (az idézőjel a közösség csoportjellegének megkérdőjelezhetőségére utal, meg arra, hogy most lehet öblösen röhögni), és mennyire átértékelődött, horribile dictu, tovatűnt a „nehéz játék” fogalma, örülök, hogy a Nem Annyira Kacskakezűekkel nem kell egy levegőt szívnom (ki tudja, hátha a hülyeség aeroszolizálódik), de sajnálom, hogy a fizikai jelenlétük hiánya korlátoz abban, hogy megdobáljam őket valami keménnyel, hogy fájjon.

Jóhiszeműen feltételezem, hogy mindenki tudja: az egyes termékek népszerűsége számszerűsíthető, sőt, megjósolható. A kiadók marketingesei megnézik a közvélemény kutatásokat, a sajtóértékeléseket (azokat, amikért nem előre fizettek), a visszajelzéseket, amelyekben a játékosok arról őrjöngenek, hogy ki mivel és hol akadt el, vagy tette le végleg az adott stuffot. Trendeket elemeznek, Poisson-görbéket kanyarítanak, és a végén látott számok után megmondják, hogy a fekete-fehér innovatív izére szánnak-e pénz, vagy inkább egygombos gamepadre optimalizált labdarúgásba fektetik.

És ezek nem designerek, akik játékot terveznek. Hanem olyan emberek, akik pénzt kockáztatnak. ő pénzük. Közöd?

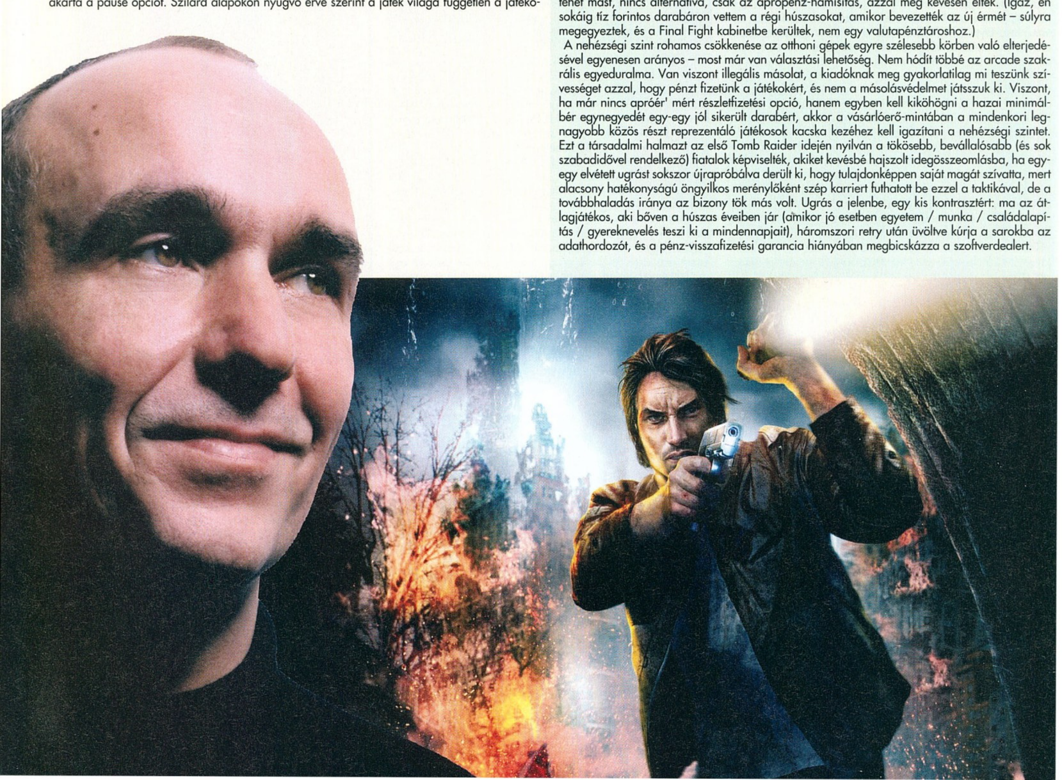
Hadd mondjak el valamit: a designerek azok, akik levitáció közben öntörvényű, sokszor nem játékosbarát koncepciókat szövögetnek. Peter Molyneux a Populous tervezése során mellőzni akarta a pause opciót. Szilárd alapokon nyugvó érve szerint a játék világa független a játékosétól – nyilván kisgyerekkorából származott a koncepció, amikor cukorral motivált és kisléptékű természeti katasztrófákkal manipulált hangyabolyokat. A rovarkolónia nyilván akkor is tovább motoszkált, amikor be kellett mennie ebédelni. Munkatársai győzték meg róla, hogy a csörgő telefon, az érkező postás, vagy a felsíró gyerek miatt csatát veszteni sportszerűtlen lenne. És igazuk volt. Ugyanúgy, mint azoknak, akik a Metal Gear Solid 3 kapcsán azonnal megvétózták az ötletet, hogy ne lehessen menteni játék közben – vajon hány példány rohadt volna meg a boltok polcain, ha a nyakkendősök közül erre valaki rábólint? Százezrek? Milliók?

Molyneux és Kojima egyaránt géniuszok, és éppen ezért nem törődnek az amúgy is meglazult kapoccsal, ami a való világhoz kötné őket. Ők rendszereket találnak ki, világokat teremtenek, szabályokat alkotnak. És van rendszer az őrült beszédben; az absztrakt expresszionizmusnak is megvannak a stílusjegyei. De hogy ki tenne ki az ebédlőbe egy Jackson Pollockot... hát ugye. Mégiscsak jobb egy csendélet.

És amikor szóba kerül, hogy egy játékot könnyebbé, élvezhetőbbé, *felhasználóbarátabbá* tesznek, az nem a játékosok ellen szól. A formabontó ötlet által előidézett kihívásnak magas a kockázati faktora. Azokat is megértem, akik zokognak, mert szeretik *alávetni magukat*, és nem akkora baj az, ha egy játék frusztrálja; istenkém, van ilyen, valakinek meg mindenféle perverz megoldások jelentik az ultimate szexuális élményt.

Az egész nehézség-mizéria a távoli múltra vezethető vissza: a régi arcade kabinetek soványka memóriájába tuszkolható pályarészek mai szemmel nézve parányiak voltak, de annál szívósabbak – kisebb egységnyi területen kellett a lehető legjobban elnyújtani az élményt. És persze a coin-op rendszerek könyörtelenebb percdíjjal operáltak, mint ma a mobilvállalatok; kit érdekel, hogy a kiscsávó szörnyethal egy-másfél perc után. Úgyis fizet, ha akar valamit. Mert nem tehet mást, nincs alternatíva, csak az aprópénz-hamisítás, azzal meg kevesen éltek. (Igaz, én sokáig tíz forintos darabáron vettem a régi húszasokat, amikor bevezették az új érmét – súlyra megegyeztek, és a Final Fight kabinetbe kerültek, nem egy valutapénztároshoz.)

A nehézségi szint rohamos csökkenése az otthoni gépek egyre szélesebb körben való elterjedésével egyenesen arányos – most már van választási lehetőség. Nem hódít többé az arcade szakrális egyeduralma. Van viszont illegális másolat, a kiadóknak meg gyakorlatilag mi teszünk szívességet azzal, hogy pénzt fizetünk a játékokért, és nem a másolásvédelmet játsszuk ki. Viszont, ha már nincs apróér' mért részletfizetési opció, hanem egyben kell kiköhögni a hazai minimálbér egynegyedét egy-egy jól sikerült darabért, akkor a vásárlóerő-mintában a mindenkori legnagyobb közös részt reprezentáló játékosok kacska kezéhez kell igazítani a nehézségi szintet. Ezt a társadalmi halmazt az első Tomb Raider idején nyilván a tökösebb, bevállalósabb (és sok szabadidővel rendelkező) fiatalok képviselték, akiket kevésbé hajszolt idegösszeomlásba, ha egy-egy elvétett ugrást sokszor újrapróbálva derült ki, hogy tulajdonképpen saját magát szívatta, mert alacsony hatékonyságú öngyilkos merénylőként szép karriert futhatott be ezzel a taktikával, de a továbbhaladás iránya az bizony tök más volt. Ugrás a jelenbe, egy kis kontrasztért: ma az átlagjátékos, aki bőven a húszas éveiben jár (amikor jó esetben egyetem / munka / családalapítás / gyereknevelés teszi ki a mindennapjait), háromszori retry után üvöltve kúrja a sarokba az adathordozót, és a pénz-visszafizetési garancia hiányában megbicskázza a szoftverdealert.







Kétségtelen, hogy vannak játékok, amiknek karaktert ad a háromlépésenkénti checkpoint hiánya, vagy a brutálisan túllőtt kihívás. Előbbire a Metroid Prime lehet remek példa; itt a save roomok kivételével sehol sem érezheted magad biztonságban, az űrkalózok masszív hordái, a Gamecube kontrollerhez fazonírozott irányítás, a pályafelépítés hol rafinált, hol kegyetlen mivolta miatt folyamatos a feszültségérzet, ami tovatűnne a laza pöccentéssel végrehajtott quicksave bevezetésével. A jelenlegi rendszer a régebbi, 2D-s felvonásokban megismert koncepció direkt másolata – igaz, ez akkoriban technikai korlátokra volt visszavezethető –, egyszerre tradicionális és hangulatfokozó elem.

Persze, a *filing* önmagában édeskevés, nem materiális cserealap; a Nintendo 64-es Goldeneye ugyanakkor bőségesen jutalmaz is a sikeresen teljesített missziókért cserébe. A customizálható cheat opciók, a 00-Agent és a 007 nehézségi szintek sokszori újrajátszási lehetőséggel és tesztre szabható, ám mégis kíméletlenül erős kihívással vágnak arcba. Kemény, szigorú, de fair – egy tréner, aki hagyja a srácokat simán evezgetni is, nemcsak a motorcsónakból üvöltözik velük a hangosbeszélőn. Olyan elviselendő mellékhatás, amiért kapsz valamit: videojáték-dopamin.

Itt a követelményeknek és a designnak értelme, koncepciója van – a baj csupán az, hogy ezek nem önmagukban elismerendő példák, hanem a „hardcore" játékosok által refrénszerűen emlegetett „bezzeggyerekek". „Bezzeg a Goldeneye." „Bezzeg a Metroid." Bezzeg.

Bazzeg. Komolyan, tényleg, sírva könyörgök, bazzeg mindenki!

Ez már rég nem arról szól, hogy a „hardcore gamer" mindennel játszik, és mindentől elvárja azt, hogy halálra szívassák – ez már a rohadék beszivárgó Még Kacskább Kezűek kiutálása. Én klubom, te anyád, meg a Perzsia hercege.

Igen, ő: 2003-ban a Sands of Time alcímet viselő epizód bevezetett egy olyan design-elemet, ami gyakorlatilag felforgatta a checkpoint-rendszereken, quicksave-eken, vagy az ezek hiányában állandóan torkosborz-emulátorként őrjöngő játékos kis világát – az idő-manipuláció remekül működött, életképes volt. Megmarad a teljesítési követelmény, viszont az elvétett gombnyomást nem bünteti a program azonnal egy tüdőbe szúrt lovassági dárdával; van lehetőség korrigálni. A megoldást mindenki frissnek, életképesnek és egészségesnek minősítette. A kecske az érintetlen káposztásban szuszogott.

De mi történik: lerántják a leplet a (mind vizuálisan, mind koncepciót tekintve) újítani készülő Prince of Persia sajátos gameplay-rendszeréről. Mondom: *lerántják a leplet*. Nem boltokba kerül, nem lepontozzák a magazinok, és nem kipróbálás után fanyalognak a játékosok. Hanem *előtte*.

Mert mi van? 'xcuse me: *lesz*? Elikának, a minket követő támogatónknak köszönhetően a homokóra kispadra kerül – személyében ugyanis egyfajta checkpointot kapunk. Elika ment meg az instant haláltól, a szakadékba hullástól – segítő kezet nyújt, hogy mindezt elkerüljük. Aztán lehet próbálkozni újra, hátha majd akkor sikerül az elhibázott ugrás.

Ez *lesz* – ami van, az meg a fanyalgás. Hogy ez már a WiimoteJugend kétbites készségfejlesztése, nem „hardcore játék", ami „kihívást nyújt."

Mindez magukat profi játékosnak tartó emberek szájából hangzik el – pedig pont nekik kéne vele tisztában lenni, hogy minden második pillérről lepottyanni nem élményfaktor-kategória, de ez még betudható az önjelölt alpinistákkal szemben érzett irracionális utálatnak, vagy a *repetitio est mater studiorum* egy perverz mellékágának. Oké, spongya. Viszont arról sem hallottak, hogy a Sands of Time annak idején azért „elég jól" használta azt a nyomorult visszapörgetés-feature-t?! Kizárt.

De ez az új, ez már nyilván egy sz*r! Mert biztos nem elég nehéz! Úristen! Úristen!

Sajnálom, én ezt nem értem. Az egyetlen magyarázat, ami fennakad a rostán, az az, hogy a tizenakárhány éve kontrollert nyüstölő hemoglobinistván annyival érzi többnek magát a newbie vérpistinél, hogy neki még szenvedni kellett ifjúkorában, a kis köcsögnek meg van pofája beleülni a készbe. Hasonló a helyzet, mint a továbbléptethető epizodikus felépítésnél, az új Alone in the Dark játékban: könnyebb a Skip gombot nyomogatni, mint kínlódni, ami régen – tizenakárhány éve – szükségszerű volt. Emiatt járta körbe az RGB színskálát a hardcore inkvizítorok feje. Egy olyan feature miatt, ami nem kötelező, csak opcionális. De szenvedjen az a másik is, a rohadék, ha már egyszer én is megküzdök a kihívással, ugye.

Na, ez az a pont, amikor nyugodtan vállat lehet vonni: aki a másiknak rosszat akar, az undok ember, dögöljön meg az ilyen. Aki annyira hülye, hogy szöges ágyba vágyik, mert túl puha a baldachinos matraca, annak jobb is lesz így. És mondom ezt úgy, hogy számomra állandó önhergelési alap egy-egy kőkemény shooter *one credit complete* kipörgetése. Az orvosság pedig a kétszerkettő józansága.

Tyler
hc.one@freemail.hu





ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

C.O.R.E. (GRAFFITI ENTERTAINMENT, DS)

Hiába az érintőképernyő, hiába stylus, hiába a stílus követelményeinek igencsak megfelelő irányítás – a DS továbbra sem a kalandjátékok, a stratégiák és a belső nézetes lövöldék otthona. Még: a poshadt állóvizet az egyáltalán nem felsőkategóriás és nem túl ismert lengyel NoWay Studio kívánja felhígítani, első látásra hellyel-közzel sikerrel.

A **C.O.R.E.** tökös FPS, ami újszerű köntösben lovagolja meg a retro-hullámot: a nagyon puritán menü alapján már az első pillanatban nyilvánvaló, hogy itt sem epikus történet sem fanfárok nem szólnak, a fegyverek zaja viszont folyamatos lesz. A kilencvenes évek közepére emlékeztető tálalás két módozatot rejt: a single és a multiplayer alapkövetelmény, mind az előbbi, mind az utóbbi két-két pályát vonultat fel. Hogy pontosan miért és kiket is kell a puskacső elejére terelni, utánolvasás nélkül jelenleg még nem ismert, mivel az ízelítő pont nem a játék elejét, hanem a harmadik és a negyedik pályát mutatja be. Haladjunk sorban.

Az egyetlen nagy összefüggő helyszínt több pályára bontó C.O.R.E. folyamatos heavy metál zenével pumpálja az egekbe az adrenalint, aztán ott találod magad a helyszínen egy szál puskával egy kissé koszos cyberpunkos szobában. A játékmenet nagyon egyszerű, lősz és haladsz, útközben kulcsokat keresel és veszel fel, logokat olvasol és keresed a továbbjutás felé vezető ajtót. Az irányítás már ismerős, a stylusszal az érintőképernyőn a nézőpontot módosíthatod, míg a d-paddal mozoghatsz előre, hátra vagy oldalra. Lőni a bal triggerrel tudsz, zoomolni a jobbal. Kézreálló, megtanulni nem kell, az első teszten átment a C.O.R.E.. A második teszt? Az ellenfelek. Olyan nagyon sok nincs belőlük, ahogy haladsz előre szobánként maximum háromba botlasz, de megizzadni velük nagyon nem fogsz, mesterséges intelligenciájuk mint olyan nem nagyon van, állnak és lőnek – elvégre retro FPS-ről van szó.

A lövést legalább hatékonyan csinálják, rövid időn belül komoly mennyiséget veszthetsz az életerődből, ezt visszatölteni csak a nagyon ritkán adagolt pihenőszobákban lehet, ahol a nagy piros fénybe állva gyógyulsz, a nagy sárga fényoszlopot megcélozva pedig a muníciód töltheted meg. A fegyverkínálat a szokásosat hozza, az alap pisztolyon felül felvehetsz gépfegyvert, shotgunt és még ki tudja mit: a felső határ hat darabban maximalizálódott, annál több dolgot nem cipelhetsz magaddal. Több dologra nem is lesz szükséged, a C.O.R.E. egyáltalán nem nehéz, ha folyamatosan gyógyítod magad és a munícióról is gondoskodsz, olyan nagy gondod nem lesz.

Eltévedni különösképp nem lehet, a lineáris pályaszerkezet nem engedi el a kezed és mindig az akcióra fókuszálja a figyelmed. Az egyes fejezeteket természetesen bossfightok zárják, az előzetes verzióban egy shotgunnal felvértezett exmotoros akart hősünk életére törni, nem sok sikerrel, több nagyon jól irányzott fejlövés után a delikvens felső része elhagyta a nyakat, a misszió véget ért, vagyis haladhatsz tovább. A történetmesélést nem átvezető animációk, hanem a földre ejtett naplóbejegyzések végzik el, a nem túl távoli jövőben játszódó sztori a szokásos kliséket vonultatja fel, meglepődni nagyon senki sem fog.

Hogy teljesít látványügyileg a C.O.R.E.? Kifejezetten jól, a DS képességeihez mérten erősen az élkategóriát erősíti. A textúrák részletgazdagok, pengeélesek és kellőképpen változatosak ahhoz, hogy ne érezd magad úgy, mintha újra és újra ugyanabban a teremben lennél. A remek bevilágításnak hála az egyes szobák hangulatosak is, bár funkciójuk annyira nem ismert. Képfrissítési probléma egyáltalán nincs, a C.O.R.E. tükörsimán fut, soha egyetlen másodpercre sem lassul vagy szaggat be. Az elszórt tereptárgyak komoly akadályt nem képeznek, a linearitás ellenére vannak felfedezhető titkos rejtekhelyek, ahol elég csak a felhordott törmeléket átugorni és felvenni a bónuszt, ami általában egy újabb fegyvert jelent.

Kisebb probléma csak a harcok terén fedezhető fel: ha épp támadás alatt állsz, a játék semmilyen úton-módon nem jelzi, hogy melyik irányból is szedik le rólad épp a bőrt, ami annyira nem barátságos dolog a szorultabb helyzetekben, a gyors fordulás miatt viszont alig pár másodpercig tart, míg kitalálod, hogy ki és honnan akar eltenni láb alól. A navigációt térkép sem segíti, ami nem feltétlenül baj, mert mindig egyértelmű, ha egy ajtó teljesen zárva van-e vagy csak kulcs kell hozzá.

A multiplayer módusz mind az egy, mind a több kártyát támogatja, játékmódok terén pedig a klasszikusokat kínálja: deatmatch, team deatmatch vagy CTF, maximum négy fő bevonásával. A C.O.R.E. nem forradalmi FPS és megjelenése után nem fog beköszönteni a stílus reneszánsza a platformon, amit tud, azt viszont teljesen korrektül, még ha kicsit sterilen is teszi.

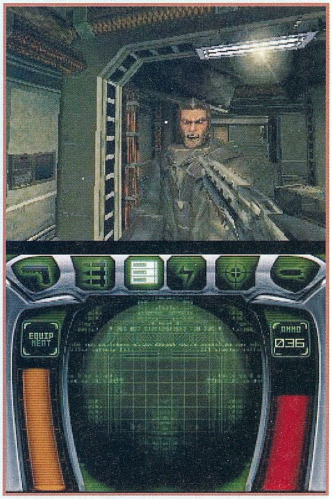
W



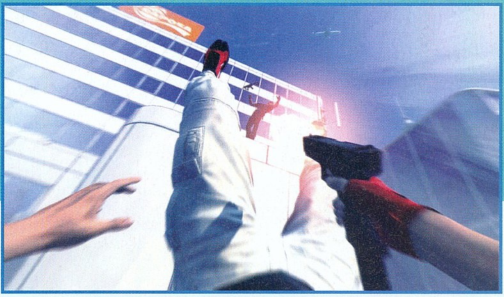












MIRROR'S EDGE (ELECTRONIC ARTS, X360, PS3)

A **Mirror's Edge** előzetese PS3 és X360 verzióban futott be szerkesztőségünkbe, és mivel Bagó Peti épp a futárt kezébe adva a kilincset robogott el a PS3 tesztgépünkkel LittleBigPlanetezni, nekem a 360-as port bevizsgálása jutott osztályrészül aznap estére. Mielőtt belekezdenék az élménybeszámolóba, annyit el kell mondanom, hogy később persze a pártatlanság kedvéért megnéztem a PS3 lemezt is, ami egy kb. 2 perces HDD installal kezdett, ami 360-on nem volt meg. A két kód papíron tök ugyanazt a multiplatform motort használja, ennek ellenére eléggé szembetűnő volt, hogy míg 360-on majd kifolyt a szemem a folyamatos v-sync-es képtörés hibától, addig PS3-on csak kb. feleannyiszor. Gyanítom és remélem, hogy ez a „feature" csak az előzetes verzió félkész állapotának tudható be.

Az ME butuskásan puritán, rajzfilmes stílusú intróval lendített bele rendkívül szembarát, mondhatni vegytiszta (de ide is bejöhet a „puritán" jelző), egy luxusklinika műtőjéhez hasonlatos, futurisztikus világába. Nagyon modern, nagyon trendi, nagyon mátrixos: globalizált rendőrállam, értékes információt szállító „futók", lázadjunk a rendszer ellen, *legalizáld a marihónalját*, bla, bla, bla.

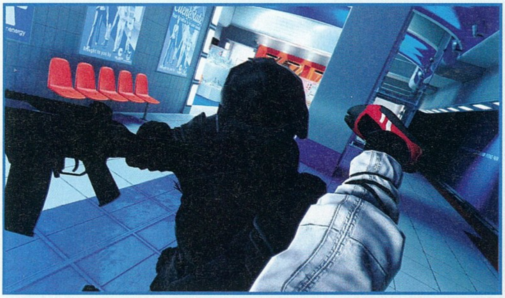
Ezek után egy felhőkarcoló tetején találtam magam, körülöttem hatalmas, „ameddig a szem ellát" kartonpapír város, domináns szín a fehér és a világosszürke. Feladatom az alapmozgások begyakorlása. Lenézek: nem csak a lábaim látom, hanem nyakig az egész testem. Kellemes alakom van, edzésben levő csaj vagyok. Jobb kar kamera, bal kar mozgás, bal felső flipper „felfelé irányuló mozdulatok = ugrás", bal alsó ravasz „lefelé irányuló mozdulatok = csúszás". Nos, kábé 15 perc mocorgás után világossá válik, hogy aki a bal oldalra rakta a játék gyakorlatilag leggyakrabban – sőt, ha gonosz akarok lenni, szinte kizárólagosan – használt billentyűjét, az velem akart kicseszni, mert hüvelykujjal akciózni és mutatóujjal non-stop ugrálni egy kézzel elég megerőltető, így ezt hamar felcserélem, és átrakom az ugrást a jobb flipperre (mert csak oda lehet). Körülbelül 8-9-féle mozdulatot tanulok be: ugrás, felkapaszkodás, valami alatt átcsúszás, leérkezés után bukfenc, falon futás, megkapaszkodás, mászás, hátravetődés. Ez talán ijesztően hangzik, de elárulom – remélem nem lövök le ezzel nagy poént –, hogy mindez két gombbal, rém egyszerűen működik.

Most jön a kijózanító megtapasztalás: a preview verzió 3 kipróbálható fejezetét nem egész két óra alatt viszem végig – összesen 9 vagy 10 lesz a véglegesben –, és ebben az intervallumban benne volt vagy 100 elhalálozás is. Nem vonok le konzekvenciákat, csak megemlítettem.

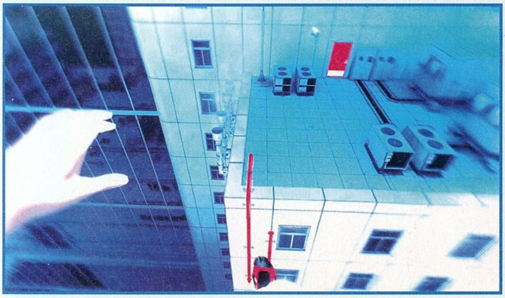
Nem tudom, mikor, hol és ki beszélt „végtelen szabadságról" a Mirror's Edge kapcsán, de én ilyennel sajnos nem találkoztam: minden esetben kizárólag egy útvonalon tudtam haladni, és maximum annyi szabadságot kaptam, hogy egy keresztben futó csövet átugrok, vagy átcsúszom alatta, esetleg egy szellőzőt jobbról vagy balról kerülök meg. Ha el tudsz rugaszkodni egy rámpáról, az piros, ha fel tudsz mászni egy csövön, az is pirosan virít, úgyhogy sok ész nem kell ehhez a stuffhoz, az mondjuk hótbiztos'. A három pályából kettőn egyfolytában üldöztek vagy lőttek rám, ergo a pofás hi-tech környezet (vagyis a látvány) élvezetére még csírájában sem volt lehetőségem, mert ha egy pillanatra megálltam, egyből lekaszált egy helikopter géppuskája, vagy egy orvlövész. A harmadik feladat, amivel találkoztam, a már említett klasszikus platformelemek FPS megvalósítása: itt vagy 100 oszlopon felmászva és felugrálva kellett egy terem egyik végéből eljutni a másikba, természetesen minden elvétett ugrás után újrakezdve az egészet. A hatalmas város utcáin egy darab járókelőt nem láttam – biztos kijárási tilalom van –, ellenben összefutottam pár rendőrrel, akiket vagy ki tudsz kerülni, vagy le tudsz ütni, sőt, le is lehet fegyverezni őket, aztán ha nagyon ideges vagy, még meg is szagoltathatod velük az ibolyát, alulról (persze akkor nem kapod meg a „make love, not war" karaktereknek járó *acsit*.)

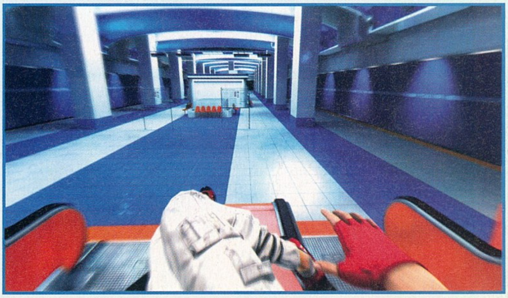
A Mirror's Edge véleményem szerint az a game, amitől sokan nagyon sokat várnak, mert nem igazán tudják elképzelni, mit is nyújt valójában: nos, ez egy FPS platformjáték, és mint olyan, emlékeim szerint eddig egyedülálló. Super Mario World FPS. Friss, ropogós, modern – kérdés, hogy tartalom terén mit tud nyújtani? Minden saját szemszögű benne, még a game-engine-nel készült átvezetők is, ami egy elég újszerű élményt nyújt, pl. amikor főhősnőnk megöleli lánytestvérét. A homogén külső terek színvilágukat tekintve rendkívül kellemesek a szemnek, az irodaházak és más jellegzetes modern nagyvárosi épületek belső tereivel együtt, ám mint mondtam, a program alcíme lehetne akár Running Woman is, mert a játékidő 99%-ában csak futottam, mint a mérgezett egér. Hiába a sok(?) trükk és azok kombinációs lehetőségei, én egy árva gomb nyomogatásával csináltam végig az egész demót – hogy ez a végleges produktumra is jellemző lesz-e, azt nem tudom. Multiplayer opció nem volt ebben a verzióban, csak egy Time Trial-szerű verseny a stopperóra ellen.

Martin











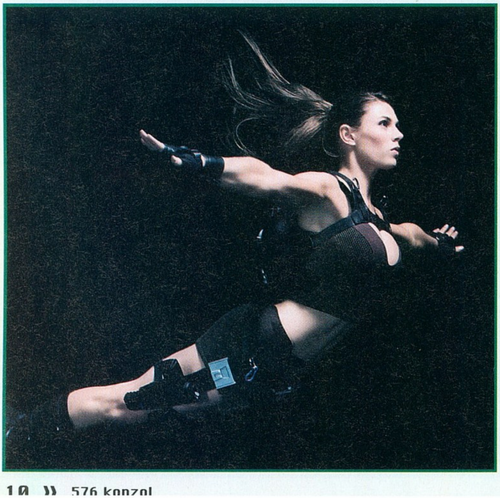


LARA CROFT TOMB RAIDER: UNDERWORLD (EIDOS INTERACTIVE / CRYSTAL DYNAMICS, PS3, PS2, X360, WII, DS)

Az egész egy, a szinte minden képzeletet felülmúló rodoszi nyaralásom közepette kapott SMS-sel kezdődött, melyben Martin izente meg az örömhírt: sikerült szereznie exkluzív **Tomb Raider Underworld** (PS3) előzetest! A cucc különlegességéből kifolyóan eme verzió „csak most, csak nálunk, csak önnek" típusú tesztelésére némi szervezési hajcihő után a szerkesztőségben került sor, ahol – olyan egyéb dolgok mellett, amelyekről hármunk makulátlan hírének megóvása érdekében nem beszélhetek – a játék mellett ismét részese lehettem a sajnos utolsó Konzol világra segítése kényes műveleteinek. Nem is fogyasztom a helyet tovább szokásos ostoba fecsegésemmel, térjünk a lényegre!

Az Underworld előzetes lemezén in medias res a főmenü fogadott, melynek dekoratív hátterét a Croft-kastély szolgáltatta. Bár nehéz volt megállni, hogy ne vessem bele magam rögtön a játékba, böcsülettel átpörgettem minden opciót. A korábbiaktól eltérően egy kör alakú menüt kell elképzelnetek, melyben a bal analóg karral mászkáltok – kicsit kényelmetlennek is találtam, hogy az egyes lehetőségek kijelölésekor és az X-szel való aktiváláskor végig ott kell tartani az analóg kart. Persze lehet, hogy ez másmilyen lesz a teljes játékban.





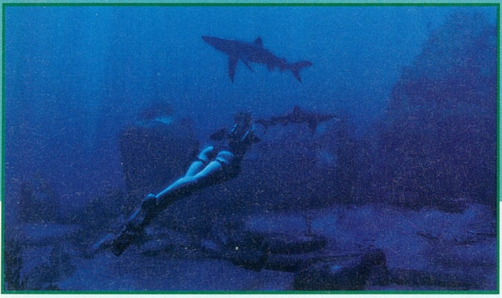
A szokásos új játék, mentés, visszatöltés és a hang / grafika (angol, francia, német, olasz, holland és spanyol nyelvek választhatók) mellett az egyik érdekesebb menü a játék beállítási lehetőségek (Game options) szegmens. E helyütt kalibrálhatjuk be egyrészt az ismertebb dolgokat, mint célkereszt, az objektumok felett látható gombok jelei, betanító szövegek, rezgés és a nézet tengely megfordítása, valamint egy abszolút újdonság is itt található. Nem más ez, mint a játék személyre szabása (Player tailoring), olyan tételekkel, mint az ellenfél ereje, lőszer mennyisége, Lara sérülése (mindhárom normál / extra szintekre állítható), továbbá az utolsó esélyes kapaszkodások – amikor a kislyány leesik a peremről, vagy zuhanás közben kapja el valaminek a szélét – időzítése (extra, normál és rövid). Erről mondjuk nekem mindig eszembe jut a klasszikus TR-széria, melyben semmi ilyen könnyítés nem volt, mindenki ugyanazzal az eséllyel indult, szegény Lara zuhant minden második sarkon, és mégis milyen jól és sokáig szórakoztunk! Na mindegy, ez az új éra, azért én szokásom szerint mindent normálon hagytam, hogy legalább ennyiben asszimilálódjak azon átlag gamerek rétegébe, akik részére az anyagot készítették.

A főmenü utolsó fontos része az extrák lelőhelye. A hagyományos tartalmakon – helyszínek, karakterek, a felszerelés rajzai és egy történetes rész – túl egyetlen újdonságot találtunk: a trailerek / stáblista menüben vagy egy visszatekintő film (Previously), mely a Legend és az Anniversary történéseibe enged bepillantást. Ezen túl egy látványos Underworld kedvcsinálót is megcsodálhatunk ihol.

Ezzel be is fejeztem a menü ismertetését, jöjjön végre a játék! Először a nehézségi szintet (Casual Explorer = könnyű, Tomb Raider = normál, Master Survivalist = nehéz) kell bekalibrálni. Akik figyelemmel kísérik az Underworldről meglehetősen gyakran világot látó híreket, tudhatják, hogy az égő Croft-kastély szolgál a játék kiindulópontjaként, mely egyben a betanító pálya tisztjét is ellátja. Mivel a Tomb Raider sorozat első újgenerációs tagja az Underworld, nem csoda, hogy az irányítást megkapva legelőször is a grafika mér ránk letaglózó hatást. Amennyire a füst és a minél gyorsabb továbbhaladásra ösztönző körülmények lehetővé tették, természetesen Larát vettem legelőször szemügyre: barna terepruci, bakancs, hátizsák, láthatóan minden szükséges felszerelés. A haja sima lófarokban (nem befont copfban), a Legendből ismert frizó nyomdokaiban haladva. Az arca a leg-









újabb Underworld képekről ismert, fiatalos pofi – hála Istennek a korábbi anyukás koncepciót idejekorán elvetették. Bár mint később Szatinak kifejtettem, Lara megint túl harmatos a korához képest, azért szögezzük le: a.) a 90%-ban hímnemű célközönség minden bizonnyal nem szívesen bámulna egy középkorú hölgyet; b.) a legújabbak szerint Larát életre hívói megfiatalították, mely frissített életrajz szerint 31 éves. Ami még ekvivalens az Underworldben látható inkarnációjával, ha ráfogjuk, hogy 5 évet tagadhat. A mozgásai szintén kényeztetik a látóidegeket, főleg, ha azt mérlegeljük, minden animációját Heidi Moneymaker tornász-kaszkadőrhölgy lemodellezésével készítették el, az újgenerációs anyagokban megszokott „motion capture" technikával. (Heidi nem keverendő az új, hivatalos Lara modellel, Alison Carrollal, akiben – legalábbis külsőleg – szerintem minden megvan, hogy közel tökéletesen keltse életre Croft kisasszonyt.) Ennek megfelelően eddig nem látott mozdulatokat is tesz szemrevaló hősnőnk, úgymint tűz közelében a tenyér arc elé tartása, pihenőállásban csípőre tett kéz, miközben az egyik térdét behajlítja, és a futása is más, sokkal életszerűbb.

Tehát egyelőre kigyönyörködtük magunkat Larában, induljunk neki!

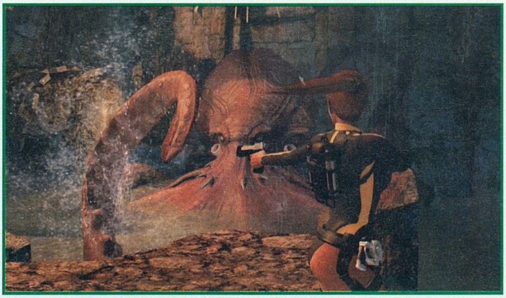
A rövid betanító pályán, míg kivergődünk az égő kócerájból, minden fontos mozgást elmagyaráz a játék. A veteránok itt sem fognak sok újdonsággal találkozni, a két utolsó részben megszokott dolgokkal (ugrás, kapaszkodás, egyensúlyozás póznák tetején, ugrás rudakról, tárgyak tolása, stb.) találkozunk. A mágneshorgony továbbra is fontos része az előrehaladásnak, amellyel nagy mélységek felett tudunk átszökellni, valamint objektumokat mozgathatunk vele. Az életerőcsomagok felszedése a szokott úton történik, de a köcsögöket is buzgón rugdaljuk szét, értékes dolgokat rejthetnek. Ezeken túl Lara nehéz tárgyak felemelésére és cipelésére is képes.

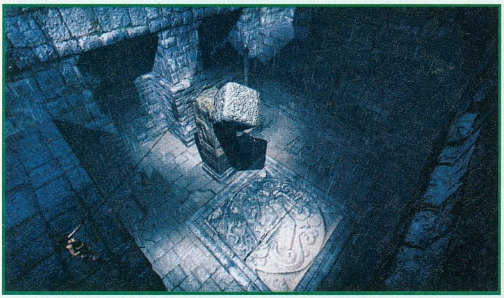
Eme rövid rész letudása után egy jelenetet nézhetünk meg, mely fontos dolgokat mond el az előttünk álló sztorira vonatkozóan – a felfedezés élményének meghagyása érdekében ezt nem részletezem. A Földközi-tenger következik. Larát egy jacht fedélzetén, vakító nappali fényben, szexi búvárruhájában csodálhatjuk meg – a szó szoros értelmében! Tényleg bámulatosan szép! Nő létemre még engem is kis híján kamillázni kellett. Nem is mélyedek ebbe bele ismét, vessük magunkat a vízbe. Az úszás kicsit más, mint megszoktuk, ugyanis a bal és a jobb analóg karra egyaránt szükségünk van: a ballal halad előre Lara, míg a jobbal forgatjuk a kamerát. (Ne tartsunk a fulladásveszélytől, elég levegője van a lánynak.) Most kerül sor az első harcra, a két cápa kilövésére a szigonypuskával – semmi különös, L2-vel célzol, R2-vel lősz. Csak megfelelően közel kell úszni hozzájuk, és figyelni, hogy a célzó retikula piros legyen. Miután ez megvan, be a lentebb látható barlang nyílásán. Közben persze forgolódik és nézelődik az ember: csodálatos víz alatti világ, halak, vízinövények, autentikus, homályos kékség, bugyborékolás. Odabent a továbbjutást akadályozó nagy ajtó természetesen egy rejtvény, melynek megoldásához a korábbi részekből ismerős PDA (Personal Data Assistant, személyes adatrendező) elővétele szükségeltetik, melyben egy szonár térképet is találunk. De itt tudjuk megnézni azt is, hogy mennyi gyűjthető tárgyat (ereklyék és kincsek) leltünk meg, milyen fegyvereink vannak (kispisztolyok, géppisztoly, sörétes, vadászpuska, altató puska, szigonypuska és gránátok lesz a teljes készlet), hány egészségügyi csomagunk van, mi a felszerelésünk (horgony, lámpa, kamera, légzőkészülék, PDA), itt kérhetünk segítséget, ha elakadnánk, megtekinthetjük a Lara által készített képeket, és olvashatjuk hősnőnk naplóját. Vagyis nagyjából olyan funkciókat lát el ez a ketyere, mint a Legendben tette volt.

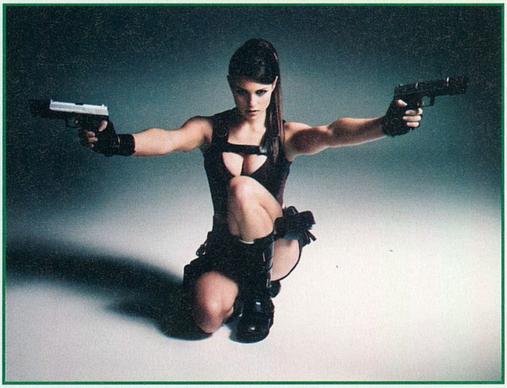
Miután a kaput sikerült kinyitni, és felszedtünk pár kincset, a barlangrendszerben szokásos ugrálós-akrobatikus módon továbbhaladva el fogunk jutni ahhoz a nagy poliphoz (becsületes nevén Kraken), melyet szintén ismerhettek már az előzetes screenshotokról. Nincs más dolgunk, csak eltávolítani őt az útból, mely nem egy epikus és látványos csata, hanem egy rejtvénymegoldás formájában kerül lebonyolításra! Peremeken mászkálás, oszlopokon ugrálás, kapcsolók húzkodása, láncra lövöldözés – ezekre lesz szükség. Melyet követően értékes ereklye a jutalmunk…

Eddig jutottam el a játékban, remélem, sikerült nektek eme nyúlfarknyi rész alapján egy viszonylag informatív előzetest prezentálnom, habár a helyszűke miatt most is tudnék többet írni. Összességében úgy látom, hogy olyan lesz a játék, amilyenre számítunk: NAGYON JÓ! Köszönöm Martinnak ezt a lehetőséget is, egyben búcsúzom a Konzoltól azzal, hogy a jövő bizony pulzál!

Petúnia













RESISTANCE 2 (SONY, PS3)

A Resistance 2 előzetesének lemezére „2008 szeptember" volt írva, ami annyit jelent, hogy egy véglegeshez már közelítő állapotú verziót próbálhattam ki. Gyors pillantás a Blu-ray diszk aljára: több, mint félig tele, ez jó jel – lássuk hát, mit hoz az előző részhez képest…

Az intro kísértetiesen emlékeztet a Killzone 2 bevezetőjére: itt is épp háború van, itt is nagy a baj, itt is épp visznek valahova – csak a környezet más. Észak-amerikai hegyes, völgyes, fenyőfás vidékre érkezem, amerikai katonai bázis… amit a kiméra sereg izomból ostromol. Megkapom az irányítást, felnézek, és… egy kb. 80 méter magad Góliát póklépegetőt látok, amely épp könyörtelen pontossággal bombázza, lézerezi, és tapossa szét bajtársaimat, az épületeket, és a haditechnikát. Társam – aki egyben kísérőm is – hisztérikus hangon szól rám: vegyem már fel a lábaim előtt heverő bazookát, és ugyan ha időm engedi, pörköljek egyet oda a Góliát hőtől izzó hajtóművébe. Célzok, lövök, egy motor elfüstöl a négyből – és a toronymagas dög ránk fordul. Ez lőni fog! FUTÁS!

Megindulunk a bázis zegzugos útvesztőjében. Kerítések és hangárak között menekülünk, a kiméra gyalogosok ötösével-tízesével törnek ránk. Az első rész kissé furcsa fegyvermozgása lecserélve, a puska szebb, ráadásul mintha pontosabban és erősebbet is lőne. A környezet grafikájában egyelőre nem sok változást látok, a Killzone 2 után nem tűnik annyira szépnek, ellenben simán, v-sync törés és röccenések nélkül fut. Totál körbejárom – mit járom, körbemenekülöm – a bázist, kipróbálom a kimérák „fénygolyókat" kilövő fegyverét, és egy durvajó új pisztolyt is, ami egy ragadós lövedéket tol ki magából, amit aztán a másodlagos tűz gombjával fel tudok robbantani. A már ismert kiméra gyalogosokon túl csomóféle robottal is összeakasztom a bajszom: vannak zümmögő és lebegő, erőszakos focilabdák, az egyik föld alatti teremben pedig arccal nekicsattanok egy csápos „polipnak", ami éppen egy szerencsétlen katona fejét tépi le… vagy mit csinál, de jöttömre kereket old. Néha kijutok a szabadba, mindig épp a Góliát alá, ilyenkor véletlenül pont ott van egy bazooka, így lehetőségem van a tank többi motorját is kilőni. Gyors vagyok, én előbb fordulok rá, mint ő rám, így szépen el is fektetem – hatalmas robaj mellett úgy omlik össze, mint egy porcelánkutya.

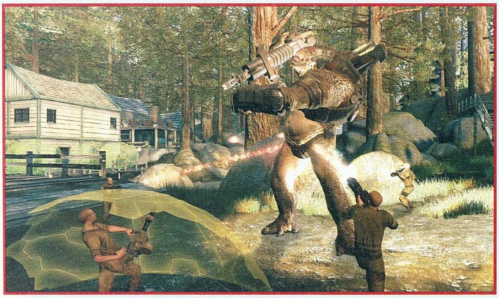
Egy hatalmas hangárba jutok: nem egyszerű matek folyik, vagy 10 amerikai katona egy homokzsák-halom mögé szorulva eszeveszetten ordibál, miközben mindkét oldalról úgy 10-10 kiméra gyalogos rohamozza őket. Harminc-negyven karakter a képernyőn egyszerre, plusz lézer- és hagyományos lövedékek cikáznak – ez előrevetíti a jövőbeli multiplayer harcok hangulatát, mert hát a Resistance 2-ben elvileg 60 fős háborúk lesznek, meg egy eddig példa nélkül álló 8 fős co-op mód. Kábé ötször meghalok, miközben megpróbálok segíteni a többieknek: egyszerűen ledarál a kiméra roham, mint a sz*rt. Ekkor észreveszem, hogy egy csapatszállító repülő járó motorral várakozik a kifutópályán – hatodikra odarohanok és felugrom a rakodótérbe. A gép elindul, majd felszáll… lenézve még látom, ahogy az elkeseredett harc tovább folyik a földön.

Hogy az előzetes verzió sajátja-e, direkt poén, vagy egyszerűen csak megoldandó technikai szitu, nem tudom, de betöltődik a második pálya, ami egy tengeralattjárón játszódik – és konkrétan nagyot ámulok: a grafika itt ugyanis olyan 2x szebb, mint amit az előbb láttam! Mintha az első pálya az első rész motorjával készült volna, a második meg egy új, feljavított engine-el. Ránézek a mellettem álló karakterre, és összehasonlíthatatlanul szebb arcot látok, a falak textúrája is fényévekkel kidolgozottabb. Meggyőző. Tetszik. Filmes, kék szűrővel megbolondított látvány.

Elindulok hát felfedezni a hajót… valami óriási szörny megtámad minket… szirénák visítanak… lámpák villognak… betörtek a kimérák! Ezt megint nekem kell majd rendbe tennem, érzem.

Resistance 2, 2008. november, only on Playstation 3.

Martin













KILLZONE 2 (SONY, PLAYSTATION 3)

Amióta először láttam testközelből, mozgásban (Playstation Day 2008), ellenben nem igazán optimális körülmények között (zaj, tömeg, teszt állva, nem túl nagy képernyő) a Killzone 2-t, azóta ő nedves álmaim netovábbja. Most végre eljött a beteljesülés: lehetőségem volt arra, hogy a Sony magyar főhadiszállásán végre intim kapcsolatba kerüljek vele. Örültem a lehetőségnek: mégsem kell hát úgy befejeznem az 576 Konzolt, hogy ne legyen benne a PS3 tulajok nagy reménysége…

Sony bázis, relatíve kis helyiség, benne egy monumentális, 52"-es Full HD Bravia, egy tesztelői PS3 gép, egy titkos „csak belső felhasználásra" feliratú Blu-ray lemez, és egy szemtanú, nicknevén muhaha, az 576 Online törzsfórumozója. A kód továbbra is csak júliusi Pre-Alpha készültségi fokban, azaz biztosan lesz még belőle egy Alpha, és egy Preview Beta, mielőtt kiadják a tesztelhető, végleges verziót, a 2009. februári megjelenés előtt.

Puritán kezdőképernyő, Start Game, kis átvezető film, melyben kis csapatunk meglehetősen rögös körülmények között, heves légvédelmi tűz közepette csattan egy sz*rrá bombázott folyóparti gyártelep közelében. Ez állítólag még mindig ugyanaz a második(?) pálya, amit a PSDAY-en is mutattak, de a kód már jóval csiszoltabb.

Háború van, méghozzá véres és elkeseredett. Az ISA erői súlyos veszteségek árán,, de keményen ostromolják a tüzérségi puhítástól megroggyant Helghast gyárakat és állásokat: mindenhol hullák hevernek, aknák és rakéták szelik az eget, a távolban füstoszlopok kúsznak az ég felé, a nap erőtlen, vöröses sugarai épp hogy csak megfestik a szürke épületeket. A tisztek vezényszavakat kiabálnak, a sebesült közkatonák szanitécért könyörögnek. Félelmetes, de gyönyörű kép. Gránátok csapódnak be mellettem, de nincs időm megijedni: a szemben magasló ház emeleti ablakaiban vörös szempárok világítanak, és ontják felém a halálos ólmot. A Killzone 2 izmosan és profi módon kezd be, egyből némi „szinteltolásos" harccal, ami előrevetíti azt, hogy itt a fejlesztők bizony óriási figyelmet fordítottak a játékélményre és a hangulatra – te vagy, aki támad, így érd be azzal, hogy te vagy lent, ők, a gonoszok pedig fent, jobb pozícióban. Aknavetőt találok, szétvágok vele egy magaslaton pöffeszkedő páncélautót, aztán egy nagyobb, nyitott térségben társaimmal megállítunk egy Helghast rohamot. Mi fedezékben, ők jönnek: fejbe lövök valakit, aki kifröccsenő agyvelővel bukik le egy kő mögé, aztán egy eltévedt lövedékem leveri a sisakot egy másikról. Hullanak, mint a legyek. A karakteranimáció egyszerűen páratlan, sehol nincsenek az előzetes videókban látott kisfelbontású textúrák, a látvány pazar, a grafika csodálatos. Muhaha megjegyzi: öröm ennyiszer felhúzni a fegyvert, amely most már nem csak majdnem, hanem kajakra fotorealisztikus, már-már tapintásra ingerlő kidolgozottságú!

Hozzám (én Sev vagyok, egy irokéz frizurás karakter) csapódik Garza, egy sapkás katona, feladatunk átjutni egy komplexumon, és csatlakozni egy menetoszlophoz. Halkul a csatazaj, távoli robbanások. Véres (szó szerint fröcsög!) harcot vívok minden folyosó minden métereéért. Egyszerűen hihetetlen, hogy nem látom kétszer ugyanazt a halál-animációt: muhahával legalább 30 különböző formát számolunk meg, ahogy a Helghast katonák összeesnek. Hordókat robbantok, gázpalackokat küldök halálos röppályára. Néha kijutunk a szabadba: az ISA konvoj lent halad, a házak között, mi pedig fentről, párkányokról és függőfolyosókról fedezzük őket, néha rögzített gépágyúk segítségével. A nehézfegyverek szaggatják az épületek burkolatát, és szinte kaszálják a megrémült, felfelé pislogó ellenfelet. Most mi vagyunk jó pozícióban, rohadékok! A harc hevében még egy parkolóházszerű építményt is sikerül leamortizálnom, ami porfelhő és nagy robaj kíséretében dől össze.

Elérkezünk a demópálya végére(?). Egy óriási, nyitott placc, ahol fantasztikus panoráma nyílik az ostromlott, kiégett fővárosra. Bajtársaim a távolból, a tér másik végéből érkeznek, tankokkal és páncélkocsikkal: a képernyőn 3-4 jármű és vagy harminc ember csatázik egyszerre. Az ellenség tankja rettenthetetlenül állja a sarat, rám hárul hát a feladat, hogy megállítsam. Épp kapóra jön egy elhagyott rakétavető…

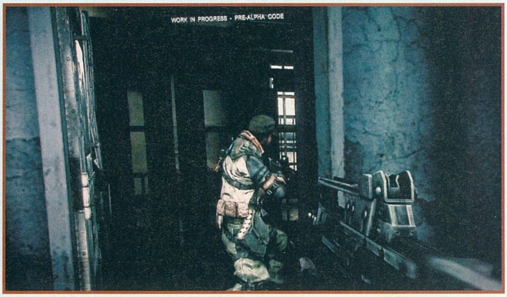
A Killzone 2 előzetese minden várakozásomat felülmúlta! Egyszerűen hihetetlen, hogy egy ilyen kezdetleges készültségi állapotban levő program hogy festhet ennyire csodálatosan, és legfőképpen hogy lehet ilyen hangulatos. A demo kissé könnyű volt – talán egyszer sikerült csak elhullani –, jó lenne, ha a megjelenésre sokkal nehezebbé kalibrálnák a játékot. Ha ehhez még hozzáveszem, hogy a multis részét is nagyon tartalmasra és sokrétűre akarják csiszolni, azt hiszem bátran mondhatom, hogy ez a game minden PS3 tulaj számára szigorúan kötelező vétel lesz!

Martin









MAXIMÁLIS PONTSZÁM 10

Emlékszel, mikor az óvodában / általános iskolában minden rakétát begyújtva rohantál ebédidőkor a konyhásnénihez, hogy te kapd meg elsőként a legnagyobb sütit? Vagy mikor a gimiben kapásból a legszebb csajt szúrtad ki magadnak, még ha tudtad is, hogy semmi esélyed? Vagy mikor a jobb esélyekért az állásinterjún olyanokat mondtál, amik valójában nem is igazak?

Mindenki maximalista. Mindenki az első akar lenni, mindenki a legnagyobb szeletet akarja a tortából, mindenki a tökéletességet keresi. Valaki eléri és valaki nem. Az 576 Konzol 10 éves pályafutása alatt 2008. augusztusáig bezárólag 59 versenyzőnek sikerült. Ötvenkilencen voltak képesek olyan teljesítményt produkálni, mellyel kiérdemelték a legmagasabb pontszámot. Ötvenkilencen mondhatják el magukról: *„Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező. 576 Konzol favorit! Király!”*. Ötvenkilencen érték el a halhatatlanságot.

Nem a tökéletességet; a tíz pont nem azt jelenti. A skála legfelső pontja értékmutató, amely maradandó eredményről árulkodik. Marandó, el nem évülő eredmény: voltak és mindig is lesznek jobbak, de akkor és ott az volt a csúcs. Az 576 Konzol sosem bánt szűkmarkúan a pontszámokkal, mert mindig tudta, hogy nem csak a szakmai, hanem a játékosi szempontok is számítanak – annál nincs is fontosabb. Az 576 Konzol sosem azt nézte, hogy mi éppen a legszebb, mit kedvel a legjobban a világsajtó, mi az, amit a vásárlók a leginkább keresnek. Az 576 Konzol mindig is azt nézte, hogy mi jöhet be a legjobban az elkötelezetteknek, azoknak, akik képesek akár órákat is sorban állni a boltok előtt egy-egy nagyobb megjelenés alkalmából.

Most tizenhét esetet vizsgálunk; tizenhét játék, amely maradandót alkotott.

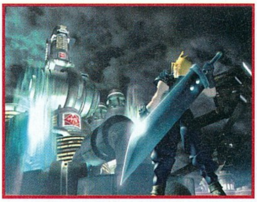
Wilson

FINAL FANTASY VII

fejlesztő: squaresoft | kiadó: squaresoft
platform: ps1 | kiadás éve: 1997 | lapszám: 98/1

Misztikus, sötét és hatalmas csillagos ég tölti be a horizontot: a távoli tájat lámpásként bevilágító arc fiatal, jó testben lévő lányt rejt, amint megkezdi sétáját a neonfények övezte város kikövezett utcáin. Az egyre táguló horizonton hatalmas megalopolisz bontakozik ki, amely folyamatos gőzoszlopot eregető kéményekkel körbebástyázva tölti ki a látképet. Ám valami közeledik, a távoli zakatolás által az egekbe emelt pulzusszint sokat sejtető lüktetése intő jel – vándor, vigyázz! Ám hősünk nem hallgat a néma sikolyra, a vagon csendesen araszolva éri el célját és megjelenik ő – a névtelen hérosz, aki még mit sem sejt arról, hogy mi vár rá. A végtelen fantázia folytatódik... az álom immáron valóság.

Azt mondják, hogy a tizenharmadik Final Fantasy PS3-as exkluzivitásának elvesztése minden idők egyik legnagyobb bejelentése – tévednek. Volt egykoron két cég, akik elválaszthatatlan párosként ragyogták be a konzolok egét. Ám egyszer mindennek vége szakad, ahogy a csodás kapcsolatnak is: a Square és a Nintendo szakítása, valamint a Final Fantasy sorozat végleges platformcseréje volt a sokkoló és váratlan fordulat. Nem 2008-at írunk, a naptárak 1996. január 12-t mutatnak: a Final Fantasy VII hivatalosan is a feltörekvő PlayStation kínálat oszlopos tagjává növi ki magát. Volt is miért örömködni, a SNES kétdimenziós korlátait maga mögött hagyó és minden addigi határvonalat elmosó, forradalmi Final Fantasy epizód egy csapásra maga alá temette a japán szerepjátékok rengetegét, elsöpörve mindent és mindenkit. Az 576 Konzol első tíz pontos játéka nem véletlenül zsebelte be a maximális értéket. Soha addig egy game sem merte levedleni a gyerekes tálalást és történetet, soha egyetlen játék sem merte megölni az egyik legszerethetőbb karakterét. Az FFVII megtette, és ezzel nem csak a JRPG-k egy új korszakát hozta el, de megmutatta, hogy bizony eljött az érett, felnőtt közönségnek szóló történetek ideje.



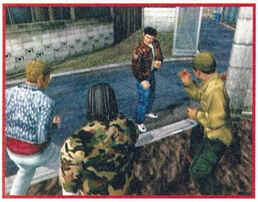


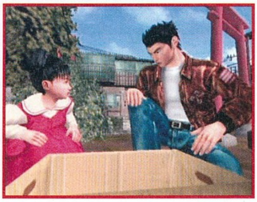












SHENMUE

fejlesztő: sega-am2 | kiadó: sega
platform: dreamcast | kiadás éve: 1999 | lapszám: 00/12

Befejezetlen szonáta: a rekordbüdzséből legyártott Shenmue saga minden idők legepikusabb, legszívhezszólóbb és sajnálatos módon leglezáratlanabb története. Az ezredforduló hajnalának konzolpiacát üstökösként beragyogó remekmű hagyatéka hatalmas – nem olyan termékeny, mint a kiapaszthatatlan forrásként használt Final Fantasy VII, nem olyan népszerű, mint a folyamatosan megújulni képes és mégis minimálisan változó Zelda széria, de legalább annyira fontos, mint a felsoroltak mindegyike. A Shenmue-t leírni nehéz: a Shenmue maga az utazás a virtualitás korlátai közé szorított realitásban, a modernkori Japán és Kína megfoghatatlan misztikummal nyakon öntött világában, egy több éves utazás, amely során nem csak a valaha volt leghangulatosabb makett-világ hatalmas felhőkarcolói és apró falvai elevenednek meg, de első alkalommal kerül elérhető közelségbe játékban az amit csak úgy hívnak: *barátság, érzelmek*. Mert a Shenmue erről szól, az emberekről, egy utazásról, arról, hogy minden és mindenki fontos. Fontos Terry, az őrült Angyalok motoros banda vezetője, fontos Nozomi, a beteljesületlen szerelem ikonja, fontos a kislány a macskával. Fontos az álmos kisváros esőáztatta sikátora, fontos a fodrászszalon előtti pörgettyű, fontos a telefonpózna tövében pletykálkodó aszszonysereg. A Shenmue a történet, amely talán sosem éri el a végkifejletét, az emlékek azonban örökké megmaradnak. A Shenmue olyat adott, amit addig és azóta semmi más, ezt pedig elvenni tőle nem fogja soha semmi.

Mit hagyott maga után? Betöltetlen űrt, egy olyan hatalmas lyukat, amely csak a leghatalmasabb összefogás árán érheti el végső formáját. Yu Suzuki és a SEGA hattyúdala méltó befejezése egy olyan korszaknak, amelyben az ártatlanság még nem bárgyúság volt hanem erény, amikor a hit még nem illúzió hanem kötelező érzés volt. Más nem is maradt – csak a hit és a remény, a remény, hogy Ryo Hazuki egyszer talán hazatalál.

THE BOUNCER

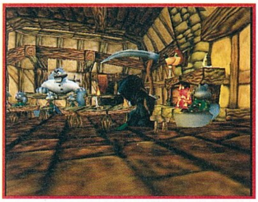
fejlesztő: dream factory | kiadó: square
platform: dreamcast | kiadás éve: 2000 | lapszám: 01/4

A lelkes generációváltás: az ezredfordulót és a PlayStation 2 eljövetelét celebráló The Bouncer tipikus példája annak, hogy mire vezet a megelőlegezett lelkesedés, ha végül nem várt akadályba ütközik. Abból pedig volt, a Square ugyan már a PlayStation 1 korszakban is bátran vetette bele magát számára teljesen idegen játékstílusokba, de erre aztán senki sem számított: a Bouncer vérbeli beat'em up, egy olyan letűnt zsáner lelkes képviselője, amely az arkade korszakkal egy időben vonult hullámsírba. A világsajtó és a játékosok ugyan végül nem tudták megőrizni a lelkesedésüket a kiadás pillanata után, az 576 Konzol mégis kiosztotta a maximális pontszámot – mert minden negatívum ellenére a Bouncert nagyon lehet szeretni. Lehet szeretni a három karakter köré font csavaros és az egyes karakterek esetében eltérően tálalt történetért (ami igazi kuriózum a stílusban), a nagyobb jeleneteket összekötő filmszerű átvezetőkért, a fejleszthető hősökért, a több főt megmozgató harcokért. Az első multiplayer élményért, amelyből akár négyen is kivehették a részüket. Egyenesen imádni a látványért lehetett, a The Bouncer ugyan a platform elstartolásához nagyon közeli időpontban jött ki, de már a legelején jócskán túlmutatott az utolsó pillanatban PS1-ről átmenekített projectek színvonalán, csupán megkapargatva azt a hatalmas bestiát, amelynek ereje csak hosszú-hosszú évek fáradozása után mutatta meg magát igazán. Mit hagyott hátra? Sokak számára a feledhetetlen élményt, azt a pillanatot, amikor a kiforrott háromdimenziós technológia első alkalommal árasztotta el fényével a szobákat, valamint egy bejegyzést a PlayStation 2 és a Square kínálatában: kitűnő pofozkodás egy olyan álombirodalom résztvevőivel, akik addig csak a végtelen fantázia tündérmesékbe illő világában mertek barangolni. Ideje lenne visszatérni a csoportos harc világába: van még mit kihozni a témából!











CONKER'S BAD FUR DAY

fejlesztő: rareware | kiadó: rareware
platform: n64 | kiadás éve: 2001 | lapszám: 01/9

A platformjátékokat újraértelmező majomparádé, a Mario Kart nyomvonalán haladó cuki száguldás, dínókat és egyéb lényeket szerepeltető kétdés pofozkodás, vadnyugati banditavadászat – hogy illik be egy ilyen pedigréjű és legendás múltú fejlesztő kínálatába egy mocskos szájú és teljesen önző mókus? Egészen könnyen, a 2001-es Conker's Bad Fur Day nem csak a Rare, de a játéknak otthont adó platform életében is forradalmi változást hozott: megszületett a felnőtt játékok műfaja. Na jó, ez kicsit túlzás, mondjuk inkább azt, hogy a cukormázas családbarát N64 kínálatot a Conker különösebb lelkiismeret furdalás nélkül taszította át a lenyúlt filmes jelenetek, a pszichedellikus állapotban kitalált blődségek és a folyamatos káromkodás világába, nem kis sikerrel. A Conker vitathatatlan klasszikus, melynek tíz pontja egyszerűen nem lehet kérdéses. Nem csak mint platformjáték állja meg a helyét, hanem mint végtelenül egyedi ízfokozó is: Conker és világa hihetetlen kreativitással szívja magába az aktuális kulturkínálat legfontosabb darabjait, újraértelmezve a Mátrix, a Ryan közlegény megmentése és még tucatnyi más film kulcsjeleneteit. De még hogy, a platform képességeit a végletekig kitoló Conker nagyon tartalmas, nagyon látványos és nagyon időtálló – Xbox-os remake ide vagy oda, az eredeti a totális vágatlanságának köszönhetően még ennyi év távlatából is igazi kuriózum, amely érthetetlen módon nem akadt sem hű követőre, sem a sikerét meglovagoló imitátorra. Talán a videojátékok világa továbbra sem kész az érett de eszetlen dilidózisra, vagy Conkerből egy is elég? A válasz talán félúton van, ahogy az is, hogy a Conker után mi is lett a Rare-rel, de ez talán már egy másik történet. *„Poooo!"*

GRAND THEFT AUTO III

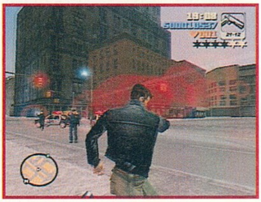
fejlesztő: Rockstar Games | kiadó: Rockstar Games
platform: ps2, xbox | kiadás éve: 2001 | lapszám: 01/11

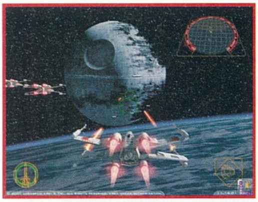
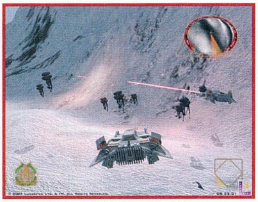
Forradalom, innováció teljes megújulás: ami a Mario sorozatnak a Nintendo 64-es folytatás, az a GTA szériának a harmadik rész volt. A szórakoztató, de a kritikusok körében messze nem elfogadott GTA sorozatnak egy teljes konzolgeneráció kellett ahhoz, hogy magára találjon. Sikerült, nem is akárhogy, a GTAIII nem csak a teljes GTA família legjobban sikerült utódja, de minden idők egyik legjobb játéka is. A sandbox játékok zsánerét tulajdonképpen kialakító harmadik rész nagyon nehéz feladat elé nézett, hiszen egy alapvetően izometrikus kameraállás köré felépített rendszert kellett átterelnie a harmadik dimenzióba: hogyan sikerült neki? Tökéletesen, túlzás nélkül állítható, hogy korábbi kísérletezések ide vagy oda, a modern 3D-s játékok története a GTAIII-nál kezdődik, hiszen minden megvan benne, amit korábban sosem sikerült egy tető alá hozni: folyamatos, változatos és dinamikus világ, kifogástalan kamerakezelés, tudatosan életre keltett városterv. A GTAIII minden szempontból megkerülhetetlen és kihagyhatatlan mérföldkő. Tudja ezt a Rockstar is, a GTAIV ugyan látványos de struktúráját és a missziókat (!) tekintve tulajdonképpen a harmadik rész remake-je HD felbontásban – ennél nagyobb dicséretet a GTAIII talán nem is kaphat. Mit hagyott hátra maga után? Első körben egy azóta sztárstátuszba lépő fejlesztőstúdiót, egy dollármilliókat termelő és az átlagjátékosok által a legismertebb franchise-t, na meg számtalan követőt, elég csak a Mercenaries vagy a Saints Row szériára gondolni.

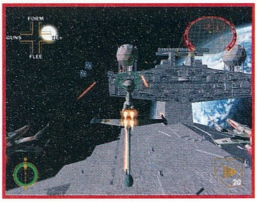
A Rockstar nagyon magasra emelte a lécet, talán túlságosan is: nem kizárt, hogy a GTA még több éven keresztül képtelen lesz akkorát ugrani előre innováció és új ötletek terén, mint tette azt 2001-ben.









STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER

fejlesztő: factor 5 | kiadó: lucasarts
platform: gamecube | kiadás éve: 2001 | lapszám: 02/1

Nyitókínálatban szerepelni nagyon jó dolog – szereti a kiadó, szereti a platform-tulajdonos és... nos, többé-kevésbé a fejlesztő nem szereti, kivéve ha bejáratott franchise-ról, ismerős játékmenetről és nem túlságosan nagy munkáról van szó. A Rogue Squadron folytatása tökéletesen megfelel a definíciónak, hiszen a kultikus N64-es lövöldét nem kellett megreformálni és újraálmodni, elég volt csak felhúzni a Gamecube szintjére, hozzácsapni egy rakat új helyszínt és űrhajót, és máris kész volt a sikercím. A recept bevált, a Rogue Leader a legsikeresebb third party címként járult hozzá a Gamecube kezdeti sikeréhez, nem nehéz kitalálni, hogy miért: a Star Wars saga részeként már nagyobb erőfeszítés nélkül megkapta a megérdemelt figyelmet, de mind a mai napig kitűnő látványvilágával és közel hibátlan modelljével erőlködés nélkül zsebelte be mind a tíz pontot, mind a vásárlói érdeklődést. Az új trilógia posványától megkímélt és az eredeti saga idejébe ágyazott történet révén sosem látott minőségben képzelhette magát legyőzhetetlen pilótának bárki jó pár óra erejéig, ledarálva a gaz Birodalom legvérmesebb űrhajósainak zömét pontosan ott csapva oda az erő sötét oldalának, ahol az neki a legjobban fájt. Kooperatív módusz ide vagy oda, a gyalogos küldetések miatt néhol súlyosan gyenge harmadik rész után a sorozat nem kapott új esélyt: nagy kár érte, a Rogue Squadron sorozat továbbra is az egyik legélvezetesebb és legkönnyebben emészthető Star Wars videojáték, amely az újgenerációs konzolok erejével végre igazán megmutathatná a foga fehérjét, ám a LucasArts jelenlegi helyzetét ismerve nem kizárt, hogy még egy jó darabig negyedik rész nélkül maradunk.

GOLDEN SUN

fejlesztő: camelot software planning | kiadó: nintendo
platform: gba | kiadás éve: 2001 | lapszám: 02/4

Egy komplett kategóriát meghatározó játékból nagyon kevés van, nem véletlenül: örökérvényű klasszikust gyártani nem, csupán megálmodni lehet. Valakinek sikerül, valakinek nem – a Camelot Software az első kategóriát erősíti, a Golden Sun neve gyakorlatilag egybeforrt a meghatározó handheld szerepjáték fogalmával. A 2001-es RPG a retro-hullám előszelét meglovagolva repít vissza egyenesen az aranykorszakba, olyan kiforrott kétdimenziós kalandot varázsolva a hordozható gép kijelzőjére, amely komolyabb kihívót nem nagyon kapott mind a mai napig. A Golden Sunt felülmúlni nagyon nehezen lehetne, a két részes epikus történet, a pazarul felépített karakterek, a klasszikus fejlődési rendszer továbbgondolása és a gép képességeit maximálisan kihasználó tálalás olyan odafigyelésről árulkodik, ami keveseknek adatik meg. Az epikusság magyarázata egyszerű, a Golden Sun eredetileg N64-re érkezett volna, ám a Gamecube közeledése miatt végül hordozható szerepjáték lett belőle. A hordozhatóság fogalma különösen érdekes, hiszen a GS teljes értékű RPG több tízórás szavatossággal és olyan magas újrajátszhatósági fokkal, melyet több nagygépes JRPG is megirigyelhetne. A Camelot Software szerencsés helyzetben volt, a tizenkét hónapos határidő révén a Golden Sun nem egyszeri élményként kezdhette meg karrierjét, hanem egy hatalmas trilógia felvezetéseként: az egy évvel később érkező folytatás azonban sikere ellenére nem biztosította a franchise sorsát.

Nagy űrt hagyott maga után, melyet betölteni eddig csupán csak a hasonlóan zseniális The World Ends With You tudott, ám a méltó utód még várat magára – Camelot Software és kedves Nintendo, most már itt lenne az ideje leporolni az Arany Nap legendáját!











THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

fejlesztő: nintendo ead | kiadó: nintendo
platform: gamecube | kiadás éve: 2002 | lapszám: 03/5

Shigeru Miyamoto az elsöprő sikerű első Zelda epizód után egy interjúban azt mondta, hogy Link kalandjához az inspirációt gyermekkori élményei adták, mikor a közeli erdőt és annak rejtekhelyeit járta, ismeretlen és új helyeket fedezve fel, később otthon álmodozva is ezekről. Ám ha a korábbi epizódokat zárójelbe tesszük, akkor bátran kijelenthető, hogy az első igazán gyermekies Zelda a Wind Waker volt – a slusszpoén persze az, hogy Miyamoto ebben már annyira aktívan nem is vett részt. Ami nem meglepő, hiszen a WW maga a forradalom: a korábbi Zelda játékmenetére építő, de számos ponton teljesen újító WW bizony kilóg a sorból, jó értelemben. Varázslatos, mesés és gyermeteg: (közel) tökéletes. Igen, leírható, a Wind Waker közel tökéletes, egyszerűen nincs benne egyetlen olyan apróság sem, amit kiemelve a negatív oldala felé billenne a mérleg. Hibátlan a rajzfilmszerű ábrázolása, a Zelda univerzum kaotikus történelmét még tovább csavaró sztorija, a felfedezés szabadsága. Mert ugyan ki ne szeretett volnc kiskorában kincsek után kutató hős vagy hajós lenni, szelni a végtelen óceánt – és c Wind Waker pontosan ezt hozta el. A legegyedibb és talán legkidolgozottabb Zeldc epizód nem olyan forradalmi, mint a széria 3D-be áttaszigáló Occarina, nem olyan innovatív, mint a régebbi részek, megvan viszont benne az a megfoghatatlan báj és kisugárzás, amely révén még ennyi év távlatából is melegséggel tölti el az ember szívét az hogy kimondhatja: igen, ott voltam, átszel tem a habokat és megmentettem a világot.

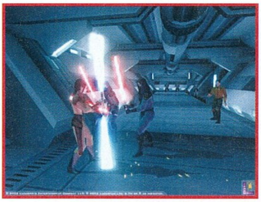
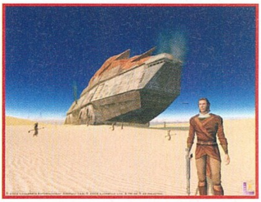
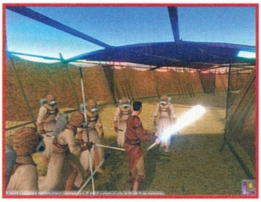
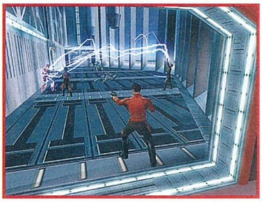
A történet persze nem ért véget, hiszen Linl és a fontosabb hősök még egy kaland erejé ig visszatértek, ám a Wind Waker nagyságát megközelíteni a Phantom Hourglass nem tudta és nem kizárt, hogy egy jövőbeni Zel da epizód sem fogja. A tökéletest felülmúlni nos, közel lehetetlen. A Wind Waker pedic pontosan ilyen!

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

fejlesztő: bioware | kiadó: lucasarts
platform: xbox | kiadás éve: 2003 | lapszám: 03/9

Volt egy kor, mikor még George Lucasszal volt az Erő: amikor még nem borzolta az idegeket és a rajongók jóhiszeműségét a pénzcsináló gépezetnek behódolt új trilógia, amikor még a Star Wars nem bejáratott márkanév, hanem legenda volt. Volt idő, amikor voltak jó játékadaptációk is – a Knights of the Old Republic túlzás nélkül talán a legjobb. Pedig ismeretlen terep, a név és pár részlet stimmel, az időkeret azonban nem, az ötödik film előtt 4000 évvel játszódó történetben rejlő lehetőségeket a BioWare mesterien aknázta ki, hiszen a relatíve kötetlen környezet miatt újraálmodhatták az univerzumot, megmutatva azt, hogy milyen is volt a galaxis a sithek és a jedik hajtépése előtt. A válasz persze triviális, körülbelül ugyanolyan: a Knights of the Old Republic a morális kérdéseket a középpontba állítva mutatta be a sötétség erejét, az emberi gyarlóságot, gonoszságot és jóságot, a jedik és az Erő hatalmát. Ami a könyveknek nem sikerült, az a játéknak igen, a KoTOR képes volt olyan karaktereket létrehozni, akik felértek az eredeti hősök szintjéhez: az embergyűlölő HK-47 minden idők talán legeredetibb videojáték szereplője, aki humoros és végtelenül szarkasztikus beszólásával még a legdrámaibb pillanatba is képes volt némi nevetést csempészni.

A KotOR érdeme pontosan ez, egy ismerős univerzum megközelítése egy új oldalról olyan elemekkel meglocsolva, melyek kibontása filmek vagy könyvek esetén nem lenne lehetséges. A Knights of the Old Republic nagyon messzire merészkedett és nagyon bátran tette azt: elbukhatott volna, de nem tette, az előző generáció legjobb szerepjátékaként bizony még ma is megállja a helyét. Épp itt lenne az ideje újból elmerülni ebben a varázslatos korszakban!






PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

fejlesztő: ubisoft montreal | kiadó: ubisoft
platform: ps2, xbox, gamecube | kiadás éve: 2003 | lapszám: 03/12

Ha nem működik, építsd újra: az Ubisoft 2003-as feltámadását vezető Prince of Persia az elv tökéletes átültetése a gyakorlatba, hiszen a kis francia kiadó a nagy ötletbörzével inkább az alapoktól kezdte újra, és nem egy már omladozó épületre húzott új vakolatot. A megkopott Prince of Persia franchise feltámasztására senki sem számított, főleg nem ilyen formában: a Sands of Time pontosan az, ami a Mario sorozatnak a Nintendo 64-es rész volt. Maga a nagybetűs FORRADALOM, az új evolúciós lépcsőfok, a 3D-be való igazi átlépés kötöttségek, kompromisszumok és negatívumok nélkül: a Sands of Time nem csak a franchise-t élesztette újra, de egyben kijelölte az akcióelemekben bővelkedő platformerek fejlődési irányát, ahol a harc ugyanolyan szerves része a játékmenetnek, mint a hatalmas mélységek átszelése vagy az ördögi masinériák kikerülése. Abból pedig volt bőven, a perzsa mítoszvilágból bátran merítő varázslatos tájak minden sarka hatalmas veszélyt rejtve taszította hercegünket a legkényesebb szituációkba, gyakorlatilag méterenként az életére törve. Ám Perzsia hercege jól vette az akadályt, az akrobatikus mozdulatokban bővelkedő mozgásrepertoár, és a hihetetlenül sima animáció révén az Ezeregyéjszaka mesei elevenedtek meg, visszarepítve mindenkit a gyermekkori álmok világába. No, persze nem minden álomban szerepeltek főütőérre utazó élőholt lények, de egye fene: a Sands of Time belerakta, a nép szerette, az 576 Konzol pedig tíz ponttal jutalmazta.

Mit hagyott hátra a Sands of Time? Egy olyan mechanikát, amit lemásolni eddig nem sokan mertek (hiába, az idővisszatekerés továbbra is kuriózum), és egy olyan tetszetős elegyet, melyet megismételni egyik folytatás sem tudott – a széria ismét megújulni készül ismét egy konzolgeneráció közepén, így érdekes lesz látni, hogy az Ubisoft ezúttal milyen irányba viszi tovább a folyamatosan fejlődő sagát!

BURNOUT 3: TAKEDOWN

fejlesztő: criterion games | kiadó: ea games
platform: ps2, xbox | kiadás éve: 2004 | lapszám: 04/10

Az első kitalálta, a második továbbfejlesztette, a harmadik tökéletesítette: ha elsőre nem sikerül, próbáld újra, ha másodszorra sem, bérelj fel valaki mást, aki harmadszorra már megcsinálja. A Criterion Games szerencsére nem tette, hanem összehozta maga. Mit? Minden idők talán legjobb árkád játékát – nagyon elcsépelt frázis, nagyon sokszor le lett írva, de mind a mai napig nem lehet jobban körülírni a Burnoutot: óda a destrukcióhoz. Ima az egymásba olvadó kasztnikhoz, a recsegve-ropogva meghajló fémhez, az LSD tripet mímelő sebességérzethez, a kötetlen játékélményhez. Mert a Burnout 3 maga a nagybetűs ÉLMÉNY, a játék, amely tényleg csak szórakoztatni akar és nem tanítani, morális és politikai kérdéseket feszegetni, művészi lenni. A Burnout 3 is művészi, de egy egészen kifacsart értelmezésben: művészi az, ahogy az utakat róva préseled neki a falnak, a forgalomnak vagy lényegében bárminek az ellenfelet, minden piszkos trükköt bevetve azért, hogy elsőként szakítsd át a célvonalat. A végletekig tökéletesített formula itt és ekkor nyerte el tökéletes, hibamentes formáját: megtalálta a közös hangot a rombolás, a versenyzés és a száguldás, egyetlen öntőtégelyben kristályosítva ki a mixtúrát. A végeredmény magáért beszél, a Burnout széria szubkult státuszból egyenesen a félcasual trónra repült (magával cipelve a fejlesztőjét), hogy egy konzolgenerációval később ismét forradalmi változtatásokkal birtokolja a királyi ékszereket.

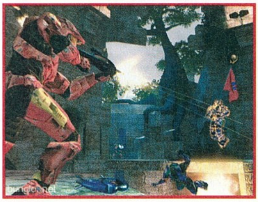
A Burnout azóta márkanév és egy komplett játékstílus meghatározója, amelyet sokan próbáltak már lemásolni, de nem sok sikerrel: a Criterion talán tudja, hogy mi az a titkos összetevő, ami egybe tudja forrasztani a szélsőségeket, létrehozva egy olyan elegyet, amely bárhol és bármikor, akár a századik alkalommal is ugyanolyan örömöt okoz, mint az első találkozáskor.










HALO 2

fejlesztő: bungie studios I kiadó: microsoft game studios
platform: xbox I kiadás éve: 2004 I lapszám: 04/12

Második epizód, második nekifutás, két író, két pontszám: a HALO 2 minden szempontból maga a kettősség, az Xbox franchise-t elindító és máig életben tartó sorozat folytatása nem volt zökkenőmentes – sietni kellett. A Bungie és különösképp a Microsoft bevallottan megsürgette a fejlesztést, mert a második HALO-nak ki kellett jönnie, hiszen az első nem bírt LIVE támogatással, a következő generáció pedig már ott toporgott a küszöbön. A HALO 2 pedig jött, látott és... és nem győzött teljesen. A jóval összeszedettebb egyszemélyes kampányt számos bug és látványos hibajelenség ostorozta, az események néha túlságosan besűrűsödtek, a „lezárás" spártaisága pedig komoly felhördülést keltett. Ám a HALO sosem az egyszemélyes kampányról szólt, legalábbis a leghűbb rajongótábor számára: a HALO a konzolos multiplayer feeling epicentruma, a második rész pedig e tekintetben minden várakozást felülmúlva teljesítette a kvótát. A HALO 2 vezette be a playlist fogalmát, leegyszerűsítve a játékosi igények kiszolgálását, a folyamatos online támogatás, mint alapvető szolgáltatás bevezetését, a tartalmi bővítést, az újabb és újabb térképek kiadását és a community összefogását. A HALO 2 lehet ugyan, hogy a kampány szempontjából nem annyira kidolgozott és fókuszált, mint a kor aktuális FPS-ei, de a multiplayer módja olyannyira megelőzte a korát, hogy helye van minden idők legjobb játékai között – na meg persze az 576 Konzol tíz pontos listáján.

Master Chief nem fejezte be még ekkor a harcot, de minden eddiginél közelebb jutott az örökkévalósághoz. Annál jobb dolog pedig nem sok van, főleg, ha egy egész platformot meghatározó franchiseról és annak főhőséről van szó.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

fejlesztő: kojima productions I kiadó: konami
platform: ps2 I kiadás éve: 2004 I lapszám: 05/1

A Metal Gear Solid első része minden: a PlayStation generáció és a gép legjobbja, a filmszerűség nyaldosásának kiindulópontja, az interaktivitás és a teátrális élmény találkozása, egy ifjú titán pályájának csúcsa. Az MGS maga a tökéletesség – a tökéletességet felülmúlni lehetetlen, ám a Metal Gear Solid 3 nem csak megkísérelte, de több szempontból sikeresen meg is valósította. Az MGS bossai, helyszíne, története feledhetetlen – az MGS3-é még annál is jobb. Soha előtte és soha utána nem lesz olyan összeszedett, érzelmekben, kérdésekben, emberségben bővelkedő saga, mint a Big Boss motivációit körülíró harmadik rész. Az MGS3 két síkon mozog: egyrészt ott van a sorozat számára ilyen formában teljesen idegen terep és a túlélés, az élelemszerzés, a környezet megismerése, a sebesülések kezelése, az eddigi játékmenet továbbgondolása, a hihetetlenül ötletes és innovatív álcarendszer. De ott van a másik sík is, a karakterek világa: a tizensok óra alatt újra és újra meglepődsz, megdöbbensz, felnevetsz, vagy épp elsírod magad, mert az MGS3 minden másodpercben képes meglepni. Hol egy jól elsütött utalással, hol egy jó viccel, hol a játéktörténelem legdrámaibb pillanatával. Ráadásul a játék gyönyörű, gyakorlatilag lemászik a képernyőről, parádésan megrendezett átvezetői videói révén még ma is megállja a helyét. Lehet ugyan, hogy a bossok nem olyan egyediek és újítóak, mind az MGS legendás antihősei, de az MGS3 minden szempontból több mérföldes előrelépés egy olyan lezárás felé, melyet megkönnyezni gyakorlatilag lehetetlen.

Ez a legszebb szimfónia, a makulátlan kompozíció, ami mindig a megfelelő időben adagolja a megfelelő érzéseket. Nincs tökéletes játék, de ha valami, hát az MGS3 nagyon közel áll hozzá.











GRAN TURISMO 4

fejlesztő: polyphony digital I kiadó: scee
platform: ps2 I kiadás éve: 2004 I lapszám: 05/1

Közelítünk az összeállítás végéhez és önkéntelenül is sikerül az önismétlés, ám ez esetben nincs mit tenni. Az FF7 a JRPG-k, a HALO 2 a konzolos multiplayer FPS-ek, a Gran Turismo 4 pedig a konzolos autószimulátorok műfajának meghatározója. Igen, a negyedik rész, jó előre leszögezve, hogy ugyan az első három is gondolkodás nélkül az élbolyt erősíti, de a negyedik alkalomra állt össze minden, valahogy úgy, mint a Burnout esetében. A GT4 különösen érdekes, hiszen a sorozat történetében ez volt az első epizód, amely maximális pontszámot zsebelt be az 576 Konzolban. Meglepő? A játékot ismerve egyáltalán nem, a GT4 olyannyira összeszedett és tartalmas, hogy ha a Polyphony Digital a kiadás után befejezte volna a játékgyártást, akkor sem lenne szükség folytatásra vagy fejlesztésre. Tökéletes lenne a GT4? Messze nem, hiszen a fizikai szimulációnak határa még több évtizedig nem nagyon lesz, az autóvezetés minden paraméterét digitalizálni sziszifuszi munka, de a GT4 ettől függetlenül utasít maga mögé mindent, amit az eddigi konzolgenerációk képesek voltak felmutatni a zsánerben. Ugyan hány olyan autós játék van még, amely fel tud mutatni 80 gyártót 700 autóval, 51 pályával, 212 oldalas vezetési tanácsadóval, és egy olyan fotómóddal, amelyen át az egyes autómodellek és a létező másuk közötti különbség gyakorlatilag megszűnik létezni, ahol a telemetria nem látványelem többé, hanem fontos és működő szerves része a játékmenetnek?

A Gran Turismo széria az alfa és az omega, az autóőrült és az érdeklődő kiszolgálásának legjobb eszköze, a hangszer, amelyen át teljes valójukban bődülhetnek fel az oktánok szimfóniái.

GOD OF WAR

fejlesztő: sce santa monica | kiadó: scee
platform: ps2 | kiadás éve: 2005 | lapszám: 05/5

Soha sem tanulunk, mindig ugyanazokba a hibákba esünk: leírtuk a Saturnt, mondván nehéz programozni, leírtuk a Dreamcastot, mondván gyenge, leírtuk a PlayStation 2-t, mondván nem olyan erős, mint a legnagyobb riválisa. Nem mi, ők: ők, a szakértők, akik mindig mindent jobban tudnak, és akik számára a játékmenet másodlagos, a látvány az első. Ám ekkor jött a God of War és mindent megváltoztatott – az elvakult Xbox rajongókból elismerő méltatók váltak, a PlayStation 2 pedig megmutatta, hogy bizony még 5 év elteltével is bőven van benne annyi tartalék, amivel képes bárkit elkápráztatni. A God of Warnak sikerült, házasította az elsöprő erejű grafikus oldalt a hasonló paraméterekkel bíró játékmenettel – megszületett vala a görög mitológia világába ágyazott, közel kifogástalan minőségű hack'n slash, amely akár percenként képes újat mutatni és ámulatba ejteni. Lehetett ámulni az egész képernyőt betöltő, a hatalmas hullámokat korbácsoló viharban fürdőző hidrákon, a Pandora templomát a hátán cipelő titánon, az elképesztő grafikus trükkökön, Kratos hihetetlen agresszivitásán és a folyamatosan özönlő ellenfeleken, az elképesztő méretekben gondolkozó épületeken. Ami addig elérhetetlennek és megvalósíthatatlannak tűnt a gépen, azt a SCE Santa Monica nem csak megálmodta, de meg is csinálta, méghozzá olyan minőségben, amire talán senki sem mert gondolni.

A God of War gyakorlatilag a semmiből jött és azonnal trónt követelt magának, hozzátéve joggal: az 576 Konzol tíz pontos értékelésének kiosztása egy másodperc kétellyel sem járt, hiszen ilyen minőségű játék nagyon ritkán akad, főleg egy viszonylag ennyire ismeretlen csapattól. Ami addig a Devil May Cry volt az onnantól a God of War: a hack'n slash kvintesszenciája.













SHADOW OF THE COLOSSUS

fejlesztő: team ico | kiadó: scee
platform: ps2 | kiadás éve: 2005 | lapszám: 05/11

Magányos vándor lovagol a nagy semmi közepén: körülötte óriási hegyormok, alatta a nyereg és a ló, egyetlen barátja. A vándor még sincs egyedül, vele van szerelme, a lány, aki nélkül életét elképzelni nem tudja – a lány, aki eltávozott az élők sorából. Ám a vándor nem adja fel, erejét megfeszítve küzd, harcol és akár az életét is adja ha kell – de inkább elvesz. Kolosszusoktól, hatalmas lényektől, akik a lábujjuktól a fejük búbjáig hatalmasabbak, mint a legnagyobb palota, amit eddig életedben láttál. Minden képzeletet felülmúló monstrumok, akik az egyetlen eszközt jelentik a halál szembekacagásában: a vándor nekilódul és megindul a másfél tucat lény lekaszabolásának. Sikerrel: sokan és sok játékra mondták már hogy igen, ez művészet, ám a fogalmat az ICO-t leszámítva semmi sem közelítette meg annyira, mint a Shadow of the Colossus. A játék, ahol nincsenek ellenfelek, nincsenek más emberek, nincsenek hosszú dialógusok és értelmetlen üresjáratok, ahol csak a magányos hős, a kies világ és a gigászi ellenfél van. A Colossus ráadásul se nem kaland, se nem szerep-, se nem akciójáték: gyakorlatilag besorolhatatlan stílusú, épp olyan bátran merít a felsoroltakból, mint a logikai játékokból. Ám a legnagyobb érdeme nem ez, hanem az a megfoghatatlan és szavakkal leírhatatlan tálalás, amely a Team Ico zsenialitását adja: a misztikum és a meleg érzések egyvelege, az, melyet megfogni és ábrázolni másnak eddig nem sikerült.

Minden platformnak kellene egy Team ICO, minden gépnek kellene egy olyan koronaékszer, mint a Shadow of the Colossus: akciójátékból van épp elég, művészetből viszont szinte semmi. A változás elkezdődött: most már csak meg kell találni a közös hangot a közönséggel.

BLACK

fejlesztő: criterion games | kiadó: electronic arts
platform: ps2, xbox | kiadás éve: 2006 | lapszám: 06/2

Hogyan gyárt egy autós játékokra specializálódott fejlesztőcsapat olyan belső nézetes lövöldét, amely alapjaiban értelmezi újra a fegyveres tűzharc fogalmát? Pontosan így: a BLACK-re senki sem számított, senki sem gondolta volna, hogy a Criterion tud még újat mutatni az unalomig ismert stílusban. Pedig tudott, a Burnout széria egyediségének szellemét továbbcipelő BLACK az igazi fegyverpornó, a kaliberekkel, ólommal és teli tárakkal álmodó militarista egyének legnedvesebb álma. Pedig első blikkre egyáltalán nem emelkedik ki a tömegből: története, mint olyan tulajdonképpen nincs, a pályadesign lineáris, a helyszínek közötti váltás pedig olyan éles és zavaró, hogy megszokni sosem lehet. Viszont ott van benne a szikra, ami fél másodperc alatt elolthatatlan tűzcsóvává duzzad: a tökéletes fegyveres harc! A játék, ahol minden egyes golyónak ereje van, ahol a fedezék nem nyújt állandó védelmet, ahol a detonáció ténylegesen létező erő és nem csak látványelem. A BLACK életérzése szavakkal leírhatatlan, ez pontosan olyan élmény, amit csak első kézből megtapasztalva élhet át az ember. A látvány, az erősítőket és hangrendszereket tudásuk legvégéig kergető hangeffektek együttese maga az audiovizuális csúcspont. Túlzás lenne azt állítani, hogy a BLACK a létező legjobb FPS. Távol, nagyon távol áll attól, ám dinamikája miatt a stílus egyetlen korábbi képviselője sem jutott olyan közel az igazi fegyveres tűzpárbaj félelmetes erejéhez.

Ennél nagyobb érdem talán nem juthat a BLACK-nek: ha van játék, amit egyszerűen folytatni KELL, akkor az mindenképp a Criterion shootere.









Szoftver Rovat

BOTRÁNYHŐSÖK

Az 576 Konzol ellenzi a bulvársajtó által képviselt stílust és irányvonalat. Hányunk-vetünk, tőle, ki, és meg. Egyikünk sem süllyedne odáig, hogy „kis színes" feature cikket írjon a grízlevest ebédelő Jordan Mechnerről, de vannak olyan események, amik – bár nem kötődnek szervesen a játékkészítéshez – az iparban tevékenykedők mókás / szomorkás / érdekes életébe adnak betekintést. És ez a nézőpont néha érdekes. A zseni tévedhet, a római pápa belefuthat egy hasmenésbe, a bokaficammal küszködő lovakról már nem is beszélve – ezekről a szabályerősítő kivételekről lesz most szó. Bár a Szoftver Rovat hagyományosan felhasználói programokhoz, illetve játékokhoz kapcsolódik, és elismerem, hogy a mű fontosabb, mint az alkotó, megengedek magamnak néhány, cégműködési anomáliaként bejegyzett apróságot is.

Feladom – ezzel a koncepcióval fárasztó, eredménytelen mosakodás minden egyes szó. Tessék tudomásul venni, hogy videojáték-tematikával beoltott Popbitch hírlevél következik, nyomtatásban. Levetkőzzük amúgy sem létező erkölcseinket, görbítünk a gerincen, és loccsantjuk a szaftot. Úgyis tudjuk, hogy remegve lapítasz a tányér előtt, tunkolásra kész kenyérbéllel.

SZEX

A GTA-s Hot Coffee sztori lerágott csont – már minden alsó tagozatos megnézte a republikánus szenátorok nyolcoktávos hörgésének feszültségkeltő alanyát, azt a bizonyos Botrányos Jelenetet. Kevésbé ismert „kis színes" azonban a Sim Copter egyik, névtelenségbe burkolózó programozójának a története, aki az esélyegyenlőség nevében lopva a játékba kódolta homoszexuális attitűdjét – egy random függvény formájában. Amikor ez aktiválódott, a pálya bizonyos pontjain csőröző férfiak jelentek meg... lett is belőle hét országra szóló hisztéria. A megjelent példányokat visszahívták, a második kiadás utcára kerülése után pedig a coder is hasonló sorsra jutott. Arról már nem szól a fáma, hogy a liftig eljutott-e, vagy a csukott ablakon keresztül repült ki a negyvenharmadikról.

ÁRULÁS

Ron Millar dolgai jól alakultak. A Blizzard vezető designereként olyan játékokba ütötte bele az orrát, mint a patinás nevű Warcraft első két része, vagy a hasonló kultstátuszt kivívó Diablo. A cég következő RTS játékának, a StarCraftnak is ő ringatta a bölcsőjét, ám a hűséges családapa karakterén hirtelen eluralkodott a kicsapongó férfiember ősidőkig visszavezethető ösztönlény-mivolta. Hóna alá csapta a monitort és átvonult az Activisionhöz – elmondása szerint totálisan elragadtatta a cég készülő, Dark Reign címre keresztelt játéka.

Több, mint tíz év távlatából tudjuk a sztorit. A StarCraft hisztéria, világsiker, koreai multiplayer-világbajnokság alanya lett, a mai napig közkedvelt cím. A Dark Reign? Távolodó emlékeimben csak az rémlik fel, hogy milyen választékossággal káromkodtam már boldog ifjúkoromban is, amikor az InstallShield Wizard nyolcvanöt százalékos készültségi fázisánál rákönyököltem a Cancel gombot aktiváló Space-re. Ja, akkor még csak négyszeres sebességű volt a CD drive. A játék maga? A főmenüre sem emlékszem.

Tanulság? Bármilyen izgalmas egy-egy elhaladó miniszoknya, azért mégis jobb kitartani az asszony melletti jódolgodban.

DROG

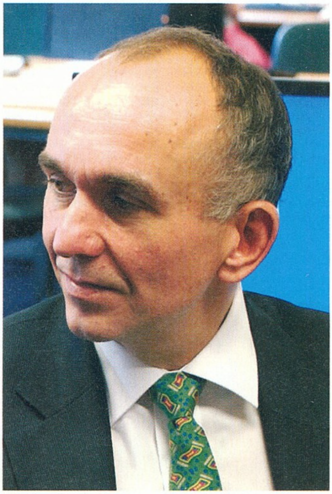
A hetvenes években, Nolan Bushnell regnálásának végén az Atari kész katasztrófa volt. A futószalagon gyártott játékokat valakinek el is kellett készítenie, ez pedig munkaerőt igényelt. A toborzásnál a HR-es kollégák valószínűleg félúton jártak az agyhalál és/vagy a delirium tremens közt, ugyanis a céget kétes alakok borították el. Egyes pletykák szerint az Atari székházának közelében már az utcán is érezni lehetett a fűszagot, a folyosókon pedig szabályos marihuána-köd gomolygott, amiből időnként kibontakozott egy-egy végigtántorgó hippi vagy hínárhajú rocker, szolidan a fül mögé tűzött jointtal. Ez volt az Atari akkoriban – Nolan Bushnell, a guru pedig sürgősen szeretett volna megszabadulni az összeomlani készülő kártyavárból.

A leginkább kompetens vevőnek a Warner Communications mutatkozott. Bushnell szerette volna, ha a cég partiképesnek tűnik a szemükben, így hát toborzásba fogott – dekoratívabb arcokat keresett, mint azok, akik éppen a cég szétlopásával voltak elfoglalva. A készülődésnek rendesen keresztbe tett egy meglepetésszerű telefonhívás, ami a Warner egyik prominensétől érkezett. Bushnell valószínűleg akkor kopaszodott meg, amikor a vonal túlsó végén meghallotta az „úgyis felétek járunk, beugranánk körülnézni" szavakat.

őrület tört ki – az azonnali szellőztetést követően a spanglik a kukában/vécécsészében kötöttek ki, az alkalmazottak pedig kibelezett arcade kabinetek belsejébe húzódtak, és ott is dekkoltak vagy negyvenöt percig, amíg a Warner főhonchói körbejárták a céget. A beszámolók szerint semmi nem tűnt fel nekik – olyannyira, hogy Bushnell 28 millió dollárért adott túl a vállalaton.

BUKÁS

Minden kezdet nehéz – Peter Molyneux designer-isten útja sem volt kikövezve az Olümposzra. Kevésen múlt, hogy bátortalan első léptei után nem torpant meg végleg. A bukáson alapesetben nem röhög a jóérzésű ember, de Molyneux azóta prezentált életművét ismerve most már lehet, nyugodtan, teli torokból – mert az a bizonyos startpont nagyon vicces volt.

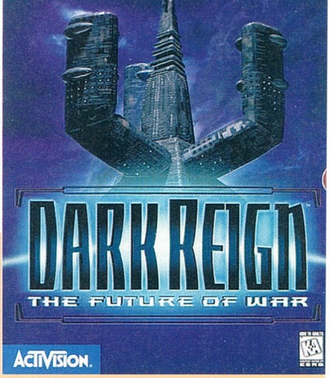


Petert teljesen elbűvölte, hogy a nyolcvanas években milyen könnyen lehetett üzleti sikert aratni egy-egy csontprimitív videojátékkal. *„Akkoriban hívhattál egy játékot Space Blob Attacks Mars-nak is, és elkapkodtak belőle ötvenmillió példányt"* – meséli.

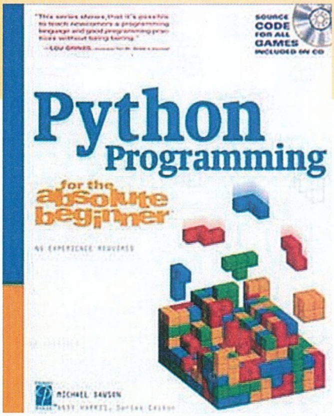
A várható profittól megrészegülve elkészítette a The Enterpreneur című játékát – mezei szöveg-alapú gazdasági szimuláció volt egy kezdő vállalkozásról. (Ezt nevezik öniróniának.) Több száz másolatot készített egy Tandy decken, kazettára, és dörzsölte a tenyerét, miközben kifizette a reklámfelületet egy magazinban:

„Meg voltam győződve róla, hogy tonnaszám fogy majd a játék. Féltem, hogy a megrendelések nem férnek majd el a postaládámban. Szóval... nem, ez nem vicc, tényleg... szóval vásároltam egy nagyobb postaládát."

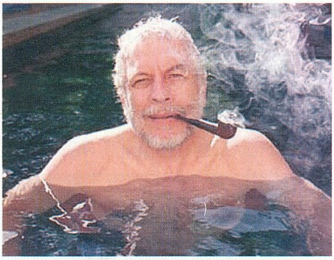












Rövidre zárva: elfértek. A játékból két teljes példány fogyott összesen. Abból is csak az egyiket kellett postára adnia; a másikat az anyja vette meg.

ŐRÜLET

A Dark Seed valószínűleg kevesek számára ismerős – hiba. Fantasztikusan stílusos, H. R. Giger által inspirált aprólékos pixelgrafika, nyomasztó, mégis magába szippantó történet és gyomorliftező hangulat voltak a fő jellemzői.

A történet főszereplője, Mike Dawson a vezető designerről kapta a nevét – az efféle egoizmus megbocsátható, viszont ha figyelembe vesszük, hogy a játék protagonistája a sztori kezdetén egy alien-implantátumot kap az agyába, nem beszélve a rémálmairól, máris másképpen fest a teljes történet. Az ugyanis úgy alakult, hogy Dawson a fejlesztéssel töltött idő után szanatóriumba vonult, ugyanis idegösszeomlást kapott a játéktól...

Még egyszer, lassabban: a virtuális térbe helyezett avatarunk történetének alakítása közben mi magunk is szép lassan bekattanunk. „Projekció" – jegyzi a diagnózist Freud, miközben Cronenberg csorgó nyállal, kapkodva jegyzetel a forgatókönyvhöz.

(Megjegyezném, hogy a történetnek urbanlegend-zamata van. Nem tudom eldönteni: az, hogy Dawson később két könyvet is írt – *Kezdő C++ programozás*, illetve *Python programozás abszolút kezdőknek* címmel –, valamint az, hogy a Stanford Egyetemen oktat játékdesignt, a fentiek cáfolatának vagy megerősítésének számít?)



HALÁL

(Csúnya dolog melankolikus-érfelvágós történettel befejezni heti bulvárrovatunkat, de hát a mocsokmédia világa sem csak celebkarneválokból és főzőcskeműsorokból áll, ott van mindjárt a Király, a Kakas és a Kilencmillis szívfacsarója, ugye, évekre elegendő törlőanyagot szolgáltatott a kertvégi pottyantóshoz. Nade.)

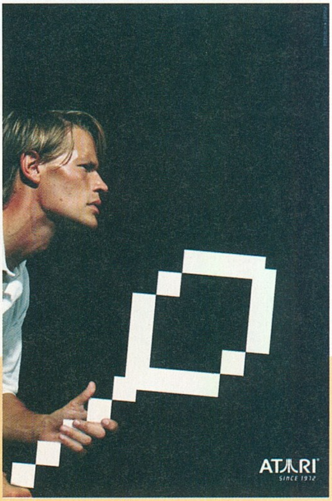
Bill Carris az Atari alkalmazottja volt. Barátságos, keményen dolgozó, eszes és közvetlen srácnak ismerte mindenki. Az ügyfélszolgálaton kezdett, de az igazgatótanács ülésein hamar kitűnt a vásárlók panaszaira felvetett megoldási javaslataival, éles eszével és humorérzékével. Az ügyvezető igazgató, Ray Kassar megkedvelte a srácot, és bizalmat szavazott neki egy magasabb pozícióban; Bill több speciális feladaton is dolgozott, amiket probléma nélkül látott el.

Amikor az Atari összeomlott, a legtöbb vezető meg tudott kapaszkodni, el tudott helyezkedni; Bill nem volt ilyen szerencsés. Mivel nem volt főiskolai diplomája, mindenhol falakba ütközött – az, hogy ügyvezetői pozícióban sikerrel boldogult a videojáték-világ akkori Mekkájában, nem hatotta meg a munkáltatókat. Hónapokon át kilincselt, de még egy alsóbbrendű állást sem tudott kisírni egy technikai vállalatnál. A sikertelenségére éles fegyverrel végrehajtott öngyilkossága tett pontot.

Nincs mit hozzátenni. Némi Jerry Springer-moralizálást csapnék a végére: ha mindez harminc évvel később történik, talán másként alakulnak a dolgok. Nem, a tehetség önmagában nem számít értéknek ma sem, de ha az Atari alkalmazza Eric Cartmant tanácsadónak, és a vezetőség végignézi South Park című oktatófilmjének 902-es epizódját, talán nem egy csődbe ment drogtanya lett volna a videojáték-legendából.

Vigyázzanak magukra és egymásra!

Tyler
hc.one@freemail.hu







Halo Wars (Xbox 360)

Microsoft / Ensemble Studios

2009. tavasz

Talán kevesen tudják, hogy minden idők egyik legjobb és legsikeresebb saját szemszögből játszódó lövöldéje, a Halo: Combat Evolved alapvetően egy valós idejű stratégiának indult, amit aztán az idők során először külső nézetes akciójátékba, majd végül belső nézetűvé váltott. A képzavart talán az okozhatja, hogy az először 1999-ben nyilvánosságra hozott programot még Macintosh és Windows platformokra fejlesztő Bungie stratégiai játékként indította útjára gyermeküket, ami később a Microsoft felvásárlásának köszönhetően vált belső nézetűvé, és nem utolsósorban Xbox nyitócímmé. A siker tagadhatatlan volt (és bár ugyan ez nem kis részben köszönhető a Microsoft marketinggépezetének sem), de maga a tény, hogy a játék jó volt elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy a három idáig megjelent epizód több mint 20 millió példányban találjon gazdára. Ilyen mutatók mellett nem véletlen hogy a Microsoft megpróbálja kiaknázni a franchise-ban rejlő további lehetőségeket is, így máris további fejlesztés alatt álló Halo címekről érkeznek híradások, amikben többek között közreműködik a Gyűrűk Ura mozifilmekkel híressé vált Peter Jackson, vagy Ryan Payton – akit frissiben sikerült elszipkázniuk a Kojima Productions-től. Az Ensemble Studios segítségével a Halo Wars pedig visszatér a gyökerekhez, vagyis minden porcikájában az RTS stílus hírnevét próbálja meg öregbíteni majd. A sors útjai ugyan lehet hogy valóban kifürkészhetetlenek, de úgy tűnik mégis csak visszaszolgáltat valamit az életnek a tovatűnt lehetőségek oltárán.

A Halo Wars tehát minden elemében stratégiai játék lesz. Mint ilyen pedig nem kis terhet helyez a fejlesztők vállára – már csak az irányítás végett is... A fiúk a két évvel ezelőtti bejelentést megelőzően már fél évet csak az irányítás kikísérletezésével foglalkoztak, így tényleg elmondható hogy minden készen állt ahhoz, hogy egy megfelelően irányítható konzolos stratégia szülessen. Ezután jött a történe megalkotása, ami nem folytatása, hanem előzménye lesz a sorozatnak (egyenesen Graeme Devine tol lából, aki még az ősidők béli 7th Guest és 11th Hour nevű műremekek megálmodója volt). Végül pedig a járművek és egységek kitalálása került terítékre (a Halo univerzum meglévő és ismert jellegzete egységei mellet újak is feltűnnek), és elmondhatjuk, hogy napjainkra összeállt a game maga is.

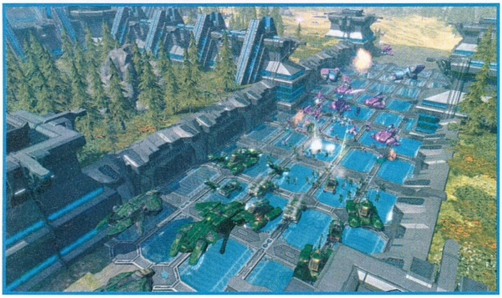
Nagy vonalakban az irányításról, és a játék jellegéről. Ez valóban stratégiai progi lesz, izometrikus, 45 fokban döntött látószöggel, bázisépítéssel, egységgyártással, és harccal. Maga a kameramozgatás a ba analóg karral történik, de a digitális pad gombjaival hamar visszaugorhatok bizonyos pontokra (a bázis ra, vagy fontosabb egységekhez) scrollozás nélkül is. Az egységválasztás az A gombbal megy (egy squac kijelölése, minden squad kijelölése a képernyőn, vagy nyomva tartva a választott squadok kijelölése). Az X a mozgásparancs, és a támadás kiadása, az Y pedig a fegyvernemváltás. Mint látható, nagyjából 3 gomb bal valóban lefedték a teljes arzenált, kézre eső, és jól betájolható kezelési rendszert alkotván. A véglege változat 15 pályát, az UNSC kampány mellett Covenant irányítható egységeket is ígér, átvezető animá ciókkal, női narrációval, kooperatív missziókkal, és persze online multiplayer módusszal. A zenei aláfestés az Ensemble belső hangfelelősének, Stephen Rippy-nek köszönhetjük, aki megpróbált hű maradni a Halo atmoszferikus, és egyedi hangzásvilágához. A közel 40 zeneszámnyi dallamot Prágában vették fel.

Szomorú tény, hogy a 13 éve a szakma élvonalába tartozó Ensemble Studios, akik többek közöt olyan klasszikusokkal örvendeztették meg a játékosokat mint az Age of Empires sorozat, most mégis bezárni kényszerülnek irodáikat. Mint 100%-os Microsoft tulajdon, a cég nem kívánta tovább fenntar tani a borsos árú mesterembereket, így utolsó munkájuk lesz a Halo Wars. A prezentációk alapján vár juk, mert még sosem láttunk stratégiai játékot ilyen részletgazdag effektorgiával elvérezni.

Bagó Péte













Heavy Rain (PS3)

Sony / Quantic Dream

2009.

Sok éves hivatalból elkövetett szakmai ízületkoptatás azért eléggé megedzi az ember kulturális ízlelőbimbóit is ahhoz, hogy reflexszerűen, egyfajta kulturínyencként reagáljon az újabb és újabb videojáték-produktumok megjelenésére. Zsigerből tanulja meg elhárítani a reklámszövegek keltette csalfa reményeket, és nem dől be semmilyen világmegváltó újdonsággal kecsegtető ígéretnek sem – csak a megérzéseinek hisz, és annak, hogy milyen megmérettetésre számíthat a kész termék, amikor már csak a televíziókészülék és a teszter néz farkasszemet egymással. Így hát különösen ritka az a pillanat, amikor a sokat látott és tapasztalt egyszeri kritikus új fejlesztés bejelentéséről szerezvén tudomást, bizsergető érzés kerítse hatalmába, és azonnali vágyat érezzen, hogy megkaparintsa – hovatovább saját gyermekeként pátyolgassa, babusgassa és szurkoljon neki, mert annyira beleszeretett... Nos, nem titkoltan nem sűrűn törnek rám ilyen és ehhez hasonló pillanatok, de amikor az 1997-ben alapított francia Quantic Dream Heavy Rain nevű PS3 exkluzív játékáról beszélünk, azt kell hogy mondjam, a game, az elképzelés és a megvalósítás kilóra megvett kérem szépen...

Emocionális, felnőtt, komor téma, misztikus gyilkossággal, feszültséggel, árulással, igazi interaktív irányítási metódussal és komplex kapcsolati rendszerrel, mely új kísérletként hatol be a videojátékok piacára és nem szemlélődőként hanem az események valódi irányításával és alakításával bízza meg a játékost. Egy melankolikus, drámaibb thriller-vonalat kell elképzelni, mintha egy izgalmas filmet, vagy TV sorozatot néznénk: szakadó eső, ködös utcafront, amerikai stílusú kertvárosi rész – mindezt elképzelhetetlenül részletgazdag kidolgozásban. Az idei Games Convention alkalmából tartott bemutatóban a négy választható szereplő (Ethan Mars, Scott Shelby, Madison Paige, Norman Jayden) közül Madison, a riporterlány karakterén keresztül demonstrálták a Fahrengeit és az Omikron: The Nomad Soul fejlesztői a játék erősségeit, és különleges motívumait.

A brutális gyerekgyilkosság ügyében nyomozó hősnő a szakadó esőtől csuromvizesen érkezik a gyanúsított házához, sokat sejtető, atmoszferikusan halk zongoradallam kíséretében. Már az első közelinél megbizonyosodhatunk róla, hogy ilyen élethű arc- és mozgásmodellt még nem hordott hátán a játékfejlesztés: ruganyos, szinte tapintható bőrtextúra, élethűen cikázó szemgolyók, amit az arcon végigcsordogáló vízfolyás koronáz meg – mintha csak egy filmet néznénk! A ház felé lépdelni, vagyis mozgásra bírni Madisont, a ravaszgomb nyomva tartásával lehet. A bal analógkarral leszünk képesek a fejünket forgatni: ezzel állíthatjuk irányba karaktereinket, hogy merre induljanak majd tovább. A jobb kar pedig a cselekvésé lesz, ugyanis minden fontosabb testrész felett mi bírunk kontrollal – így például a ház előtt álló postaládát is kinyithatjuk, ha akarjuk (elindulunk felé, úgy hogy a fejünket irányába fordítjuk, majd mellé érve az analóg irányító segítségével kinyitjuk, aminek akár még a sebességét is mi határozhatjuk meg). Az MPAR (Motion Physical Action Reaction) indikátor szerepe, hogy jelezze a játékos számára, ha egy tárgy használható az adott helyszínen. A cselekményszál kibontását többféleképpen előregördíthetjük, például olyan apró változtatásokkal, hogy a kiszemelt házat a főbejáraton, vagy a garázson keresztül közelítjük-e meg (esetleg kopogtatunk, vagy csöngetünk, netalántán leskelődni próbálunk a kulcslyukakon keresztül), vagy bemászunk a nyitva felejtett konyhaablakon át. Minden cselekedetünk kihat a jelenre, a recsegő padló például felhívhatja a figyelmet érkezésünkre, de ha figyelmetlenségünk okán egy vázát sodornánk a földre, akkor csak a reflexünkön múlik, hogy elkapjuk-e a földre hulló darabot (ilyenkor God of Wart megszégyenítő, felvillanó gombkombinációkat kell időrendben beadnunk). Az idegen ház teljes átvizsgálása közben (szekrényekbe pillanthatunk be, tárgyakat vizsgálhatunk és használhatunk, de akár belefuthatunk a feltételezett gyilkosba is, így menekülnünk kell, vagy elbújnunk előle – szinte filmes vágásokkal és kamerapozíciókkal kényeztetik a játékost, aki extázisban nyomkodja a gombokat, hogy túlélje az adott helyzetet. Nem túlzás: egy szituáció, akár 5-6 különböző megoldással is zárulhat, a játékos találékonyságától, vagy bevetett eszközeitől függően.

A több befejezéssel és 8-12 órányi folyamatos, töltésképernyő nélküli játékidővel kecsegtető végleges változatban több mint 60 teljesen kidolgozott helyszín és egy szívfacsaró gyilkossági sorozat felderítése vár a bátor kalandorokra.

Bagó Péter













Wolfenstein (PS3, X360)

Activision Blizzard / Raven Software

2009

Napjaink sztárzsánere a szimulátorokat, kalandjátékokat, és szerepjátékokat kétséget kizáróan már csak mennyiségi fölényét tekintve is messze felülmúló FPS. A gombamód szaporodó, saját szemszögből játszható lövöldözős játékok lassan számolatlan mennyiségben lepik el életünket. Ekkora presszió ellenében nem csak hősiesnek kell mutatkoznunk, és felvenni a harcot a számtalan érában játszódó, csavaros történettel bíró, extrém specifikációkkal rendelkező, vagy éppen egy tisztes feszültség levezetésre alkalmas mészárlást biztosító fejlesztések sokaságában, de mindehhez nem elhanyagolható vastagságú pénztárca és meglehetősen sok szabadidőre is szükségünk lesz. Nem is nagyon rabolnánk drága perceiteket egy újabb érdektelen tucatlövölde beharangozójával, ha nem arról a Wolfensteinről lenne szó, amely elődje tulajdonképpen 16 évvel ezelőtt megteremtette, és ezáltal egy csapásra népszerűvé is avanzsálta a First Person Shooter fogalmát. A Wolfenstein sorozat (melynek eredete egészen a Muse Software által 1981-ben elkövetett Castle Wolfensteinig nyúlik vissza) központi témája a második világháborúra fókuszál, azon belül is a német oldal egyfajta ellenpropagandájaként igyekszik szórakoztató kikapcsolódást nyújtani (és bár a Return to Castle Wolfenstein képében 7 éve már tiszteletét tette a sorozat az előző konzolgeneráción, jövőre azonban egy egyenes ági, teljes értékű folytatása érkezik a jelenlegi konzolpark gépeire is). A Wolfenstein aduásza, és a szövetséges erők titkos szuperkéme és fenegyereke, a már jól bevált William „B.J." Blazkowicz. Ő lesz az, aki újfent ukázba kapja a nácik elagyabugyálását, így a gúnyáját magunkra öltve a mi feladatunkká válik, hogy leseperjük őket a térképről, habókos, világratörő elképzeléseikkel egyetemben.

A történet szerint tehát javában dúl a második világháború, a Harmadik Birodalom nyughatatlan náci alakulata, a Thule Society pedig egy minden képzeletet felülmúló energiaforrás nyomaira bukkant. A Black Sun kódnéven emlegetett fejlesztésnek hála, a németek a legvadabb tudományos fantasztikus regényeket is megszégyenítő fegyverkísérleteiknek köszönhetően igazán rendhagyó eszközökkel fognak szembeszállni ellenünk. És ha mindez még nem lenne elég, a Black Sun erejének köszönhetően egy dimenziókapun keresztül a The Veil nevű párhuzamos világ síkja is felfedezésre vár (ez egy amolyan árnyékvilág, mely köztes, szellemdimenzióként borul a már megismert pályarészekre). Isenstadtra képzeletbeli városában azonban nem csak ellenállókra, hanem szövetségesekre is számíthatunk: az amúgy valós eseményeken alapuló Kreisau Circle csoport tagjai vállvetve fognak harcolni velünk a csatamezőkön. A hagyományos tűzerejű fegyvereken kívül számos kincset és ereklyét is fellelhetünk majd a külső és belső terek között elrejtett átjárókban, de a síkok közötti kóborlásainknak köszönhetően szuperképességekkel is felvérteződhetünk. Így például képesek lehetünk felgyorsítani reakcióidőnket, meglátni az ellenfelek különösen gyenge pontjait, és elrejtett átjárókat pillanthatunk meg egy csapásra.

A hagyományosan erős egyszemélyes sztori mellett természetesen külön hangsúlyt helyeztek a többjátékos módra is. Ahogyan Todd Hollenshead a játék jogait birtokló id Software feje is fogalmazott: egy csapatközpontú, objektíva alapú, erős multiplayer rész várható a játéktól (többfajta módozattal), melynek készítését egy teljesen különálló csapat, az Endrant Studios gondjaira bízták. Az alapjáték mögött duruzsoló id Tech 4 motor pedig egy erősen átalakított és a kor követelményeinek megfelelő látványvilágot közvetítő, amúgy a Doom 3 alapjait tartalmazó csomag. De mint azt a képekre pillantva is érzékelhetitek: igen atmoszferikus kis látványvilágot teremtettek a Raven boszorkánykonyhájában, és az eddigiekből kitűnő információk alapján pörgős, látványos, és hangulatos lövöldözésre számíthatunk a jövő évi megjelenés folyamán.

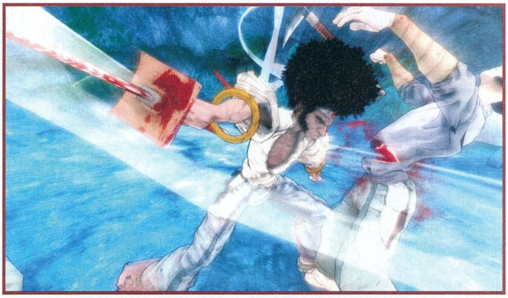
Bagó Péter











Afro Samurai (PS3, X360)

Atari / Namco Bandai Games

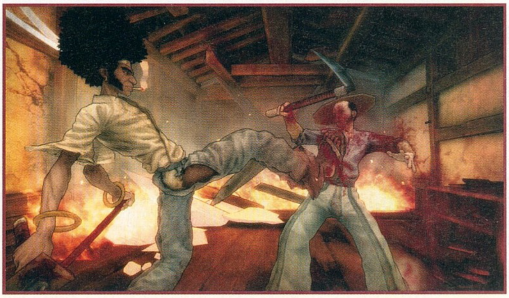
2009.

Megkapó, erőszakos ábrázolásával, szívbemarkoló történetével, és sztárszinkronjával (többek között Samuel L. Jackson, Kelly Hu, valamint Ron Perlman tolmácsolásában) egy csapásra belopta magát az amerikai köztudatba a tavalyi év egyik legnagyobb meglepetése, az Afro Samurai. A Takashi Okazaki magánkiadású mangája alapján készült 5 részes anime sorozat feldolgozása azóta az Egyesült Államok mellett világhódító útjára indult Anglia, Japán és Ausztrália tévéképernyői előtt is. A részenként egymillió dolláros bekerülési költséggel bíró alkotás az epizódokat gyártó GONZO cég legdrágábbik sorozatává lépett elő egyben. A történet középpontjában egy afro-amerikai szamurájkölyök, Afro áll, aki belekeveredik a világ két legnagyobb harcosának gyötrelmes küzdelmébe. Szerencsétlenségére az egyik résztvevő (az első számú szamuráj) tulajdon édesapja, így kénytelen végignézni, ahogy a világ második számú harcosa, Justice, lemészárolja őt... A cél tehát adott: fejlődni és a fater nyomdokaiba lépve mesterszamurájjá válni. A bosszú itatta út végkimenetele ugyan nem lehet kétséges, de mire Afro elér a céljához, számos kalandot és megpróbáltatást él át, nem kevés paradicsomlével és szellemi útravalóval... Bár ugyan a történetnek további kivetülése is várható a jövő év elején érkező folytatás képében, mostani értekezésünk tárgya, a Namco Bandai belső fejlesztésű akciójátéka még az első évad eseményein alapul.

A látványvilág már a sorozatban is szemet szúróan extravagáns és stílusos – mondjuk ki: badass –, ezt kapjuk vissza a PlayStation 3, avagy az Xbox 360 előtt ülve is: kompletten bebarangolható háromdimenziós külső és belső terek képében. A leginkább az ázsiai kultúrából merítő vidéken kóborolva egyaránt találkozhatunk kies sztyeppékkel, keskeny ösvények övezte hágóval, szívet melengető oázissal és vízeséssel, vagy hófedte sziklás tájjal. A természet lágy ölét felváltó városi részekhez érvén pedig akár belülről, akár belülről is birtokba vehetjük az emeletes épületeket. A sorozat meghatározó helyszínein kívül visszaköszönnek a szintén elengedhetetlen nemezisek is, így a tucatútonállók aprításán kívül nagyobb csatákra is számítanunk kell. Az izometrikus nézetet használó akciójátékban (mert hogy ha még nem derült volna ki: az Afro Samurai leginkább egy Devil May Cry és Ninja Gaiden hasonmásként aposztrofálható) a konstansul hektoliterszámra hömpölygő vér mellett vad gombkombinációk pötyögésére is lehetőségünk nyílik. Akár csak a sorozat, a digitális kivetülése sem szívbajos, ha öldöklésről van szó: míg ellenfeleink különböző mechanikus fegyverekkel, íjvesszőkkel és buzogányokkal támadnak ránk, nekünk apánk örökségén, egy kitűnően élezett szamurájkardon kívül nem sokunk van. Csupán reflexünk és ügyességünk, de az irányítási rendszer igyekszik a segítségünkre lenni, és nem csak dinamikus, de villámgyors kombórendszerrel is támogatja a játékost (az időt lelassítva, az ellenfeleink gyenge pontjaira fókuszálva hamar megtörhetjük őket – néha szó szerint is...). A kamerabeállítások is igyekeznek filmszerűek maradni (vibráló, néha osztott képernyős akciókat mutatván).

A vizuális kényeztetés mellé zenei betétek is dukálnak, méghozzá nem is akármilyenek, hiszen a Wu Tang Clan kiválósága, RZA biztosítja az ütemes, ropogós dallamokat. A hip-hop kultúra erőteljes hatása nem csak a felcsendülő akkordokban mutatkozik meg, hanem szervesen illeszkedik a játékmenetbe is: a zenei aláfestések összefüggésben állnak ugyanis az akció intenzitásával, így teljesen atmoszferikus élményt kaphatunk a kaszabolások közepette. A játék kampány alapú, tehát elsősorban az egyszemélyes küldetést preferálja, és jelenlegi információink szerint nem támogatja a többjátékos lehetőségeket. A képekre pillantva talán tisztán látszik, hogy egy veszedelmesen szép, és belevaló akciójátékkal állunk szemben, melyet a sorozat ismerete nélkül is bátran ajánlhatunk minden kalandvágyó konzoltulajdonos figyelmébe!

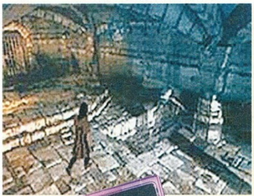
Bagó Péter



FAKULTATÍV TÖRTÉNELEM, AVAGY AZ ELVESZETT EREKLYÉK

Tyler





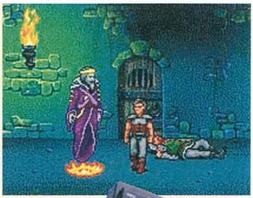
Alone in the Dark – The New Nightmare — 2001, Gameboy Color

Ugye, hogy morogtam már a handheld horrorjátékok puszta léte miatt? Persze. Utoljára talán a Dementium: The Ward kapcsán említettem meg, hogy ez a stílus (szerintem) kézikonzolon eleve halálra ítélt próbálkozás – az immerzió kétségbeesetten igyekszik elkapni, majd bármilyen környezeti hatás bekövetkezte esetén szertefoszlik, és tisztába kerülsz vele: *csak játszol*, és ez nem félelmetes.

Az Alone in the Dark színes, hordozható portja ugyanettől szenved, de az előbbieket emeld négyzetre. Tudod te is, hogy miért. Szuggerálom: nincs backlight. Egy handheld játékról beszélünk, egy olyan platformon, ami kizárólag napfényben mutat élvezhető képet – (nem annyira) régi szép idők „ki a szabadba!" reklámjai, hol vagytok?! Pont itt vannak, és mutatják, hogy ez a jelenség mit okoz – a duruzsoló, 8 bites hangok nem keltenek félelmet, a park padján ücsörgő, busz ablakához dőlő, vagy villanylámpa fényénél kuporgó játékos pedig egy egyszerű, akcióelemekkel megspékelt kalandjáték feladványait próbálja kibogozni.

Hogy mégis említésre méltó darabról beszélhetünk, az a technikai kivitelezésnek köszönhető: a New Nightmare megolvasztja a kis tarka processzorát. A renderelt hátterek ezen a platformon a platfonszintet kaparják, és mutatják: itt a vége, több nem fér bele. A karakter pszeudo-3D-s mivolta viszonylag jól ábrázolt, bár csakis ezen a gépen számítanak minőséginek – vagy mondjam úgy, hogy a szétfolyó sprite-ok látványa és a darabos animáció egyedül ennek a konzolnak megbocsátható? A harcrendszer látványosan elkülönül a „kaland" résztől; ilyenkor izometrikus nézetben pufogtathatjuk le a néhány pixellel ábrázolt támadó ellenfeleket.

Fogjuk rá, hogy ennyi fért bele – azonban az „ennyi" pofátlan, alig másfél órás élettartamot is jelent. Sebaj, öt dollár jutányos ár egy techdemóért.



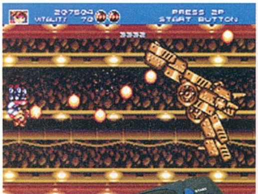


Beyond Shadowgate — 1993, TurboGrafx CD

Adott egy (Európában) teljes mértékben figyelmen kívül hagyott konzol, ami kiváltságosként vihette tovább egy egykor klasszikusnak számító, pozitív szakmai kritikákat bezsebelt, felénk mégis szinte tök ismeretlen kalandjáték folytatását: a Beyond Shadowgate a Mac / Mac Venture / NES platformokat megjárt Shadowgate folytatása, és a későbbi, kizárólag Nintendo64-re megjelent Shadowgate 64: Trials of the Four Towers elődje.

Az első rész vegytiszta adventure-mivoltát ignorálva a második felvonás újat hozott. Nemcsak a hardverkorlátok áttörésével lehetségessé vált gyönyörű, kézzel rajzolt grafikát és a CD technológia által biztosított, akkortájt igencsak ritkán alkalmazott – esetenkénti – szinkron kellemét, hanem akcióelemeket is: hősünk, Prince Eric (aki az első rész hőszának, Lord Jairnek a leszármazottja) elhajolás / ütés kombóval felvértezve indul a kalandra, ami sejteti, hogy itt bizony kapunk majd Kaszást ábrázoló képernyőt is. (Sokszor.) Szörnyekkel pofozkodás, keselyűk elöli elhajolás, extrém mennyiségű és formátumú sansz a vérgőzös elpusztulásra.

Az efféle kocsmatempó mellé point & click elemek is társulnak. Examine / take / manipulate – ahogy a SCUMM-szentháromságban írva vagyon. (Sánta párhuzam – ha már viszonyítani kell, a King's Questek mellé téve kisebb a különbség.) Eme képességekkel nekivághatsz a történetnek – a történetnek, ami sötét, csodálatosan megfestett katakombákban, hol kísérteties, hol zöldellő-mocsaras erdőkben, csinos városokban, éjkék barlangokban játszódik. A történetnek, amire rámondható: igen, ha valami miatt érdemes beruházni a TurboGrafx-re, akkor ez az. Egy olyan történetnek, amilyet manapság már nem élhetünk meg másként, csak a múltba tekintve.





Gunstar Heroes — 1995, Game Gear

Hogy a Game Gear a GameBoy-jal szemben csúfos pofára esésnek bizonyult a jelentős hardverfölény dacára, nem meglepő; a hosszabb készenléti idő és a színesebb játékfelhozatal mindig is royal flush volt... és lesz is. A Sega első handheldje csak egy maroknyi gyűjtőt érdekel manapság – nekik viszont a kultikus Gunstar Heroes okosan lebutított változata *kötelező* darab.

A zsebben hordható átirat az M2 műve, ők simították a Wii hardverére a Genesis emulátort és gondoskodtak a Sega Ages címek jelentős részéről is. Eszmefuttatásunk tárgya remekbeszabott játék. Mutatja az erőt, és okosan teszi azt – egyszerre techdemo és szórakozás. A háttérgrafika részletessége a Genesis verzióéhoz képest csökkent, a színmélység (természetesen) redukálódott, a kétjátékos mód eltűnt, a zene karcosabban szól... de ezen kívül minden benne van.

Annak, aki nem ismeri az eredetit, ez máris jelentős butításnak hangozhat, aki viszont tisztában van a Gunstar-életérzéssel, az tudja, mi maradt: hardcore sci-fi bunyó, esztelen mennyiségű cikázó lézer és robbanó tűzgolyó, gyalogosan rohamozó és jetpackről vadászó páncélos katona, pörgős, taktikus bossfightok és első osztályú pályadesign.

A Game Gear port a... Heroes-szérián belül inkább sereghajtónak számít, mint éllovasnak, mégis diadalittas vigyorral lehet mutogatni. Mert bődületes minőségű átirat, kevés kompromisszummal. Ezért éri meg kifizetni egy elemzabáló féltégláért és egy darab játékért azt a vaskos csomag zöldhasút. Mert szórakoztat, és egy „minekezazizé?" kérdésre egy mozdulattal tolható a kíváncsi delikvens pofájába. „System seller", meg „killer app" ahogy manapság szokták *szlengeni*.

(Pénztárcabarát félmegoldás a drága Game Gear kazetta helyett a Sega Ages: Treasure Box megvásárlása, PS2-re – a játék azon is megtalálható, a Genesis-es eredeti, az Alien Soldier és a Dynamite Headdy társaságában.)

Heart of the Alien

1994, Sega CD

Utálom a legeket.
De.

Az Another World tényleg minden idők egyik (egyik?) legjobb videojátéka. Akcióelemekkel tarkított, ügyességet, türelmet és gondolkodást igénylő platformjáték, egy gyönyörű kor hajnaláról. Egyszeri és megismételhetetlen kivétel: az a nonszensz, amikor a Kelet térdre hull a nyugati (francia!) kreativitás előtt és inspirációt merít belőle. Eric Chahi zsenialitása megkérdőjelezhetetlen – illetve, kétkedni lehet, ahogy a kétkedésen hangosan röhögni szintén, szégyenérzet nélkül.

Jelen analízis tárgya a Chahi által nem helyeselt és nem támogatott folytatás; az Another World lezárása utáni nagy kérdőjel helyére az Interplay akart pontot tenni. Az idegen dimenzió maradt, a főszereplő viszont változott – a játékos ezúttal nem Lester, hanem a vörös szemű idegen, Buddy irányítását kapja meg. A történet ennek köszönhetően pergőbb, akciódúsabb lett; alienünk új mozgásainak köszönhetően dinamikusabb kunsztokat is végrehajthatunk (például az ostort cseppkövekbe akasztva átlendülhetük egy szakadék felett), és immár a gerjeszthető pajzs is azonnal töltődik.

Az elődprogresszivitását nem éri el, csak szintet tart, de a Heart of the Alien beszerzése erősen javasolt. Nincs más mód rá, hogy visszatérjünk a sorozatos küszködés során annyira gyűlölt, és mégis megszeretett világba. Bár az előzmény japán 3DO változata a legrészletesebb és leginkább autentikus kalandot kínálja a Másvilágban, a Sega CD változat lézerlemezén mindkét epizód elfér, az aláfestő zene pedig immár CD audio hangzással duruzsol, hátborzongatóan eltalált alaphangulatot teremtve.

Egyébként is mindegy; ha van játék, amellyel a találkozás platformfüggetlenül élvezetes, maradandó élmény, akkor az Another World az. És ez éppúgy igaz a sequelre is, bármennyire „félhivatalos".





Judgement Silversword

2004, Wonderswan Color

A WonderWitch ritka jószág, még a Bandai handheldjénél is ritkább. Hálószoba-coderek unalomûző, kreativitást csiszoló barkácskészlete ez – Windows-alapú szoftver, linkkábel, 128 MB-os, írható, a Colorral együttműködő cartridge. Japánon kívül nem lehetett hozzáférni; csak a szigetország lakosai rendelhettek belőle.

A pohárnyi vízben mégis felkavarodott a vihar – a sztori 2001-ben kezdődött, a WWGP arénaharcon, ahol a vállalkozó kedvű programozók egy össznépi „Ki mit tud?" során összeeresztették a négy fal közt hegesztett játékaikat. A versengésből M-KAI játéka került ki győztesen – az ő Judgement Silverswordje homage volt, tiszteletadás a Treasure Radiant Silvergunjának. Nem egy szimpla-ócska másolat; éppúgy jellemzik saját ötletek, mint az eredeti anyag tisztelete – mindezt pedig a hardver korlátainak szorításában kellett kivitelezni.

Ami ebből kisült: stilizált háttérgrafika (nincs is többre szükség egy háttérvilágítás nélküli kézikonzolhoz), a pályák közbeni pufogtatásnál (PC speakert idéző) prüntyögős aláfestő zene, a bossfightoknál nyolcbites vandáltechno.

Másodosztály? Visszaolvasva tényleg az. Viszont, ami számít, az a helyén van: az engine képes egyszerre száz (!) bulletet is megmozgatni, a kezdeti unott gombnyomkodás pedig „Hű, azannya, ezt aztán összepakolta a csávó!" álmélkodás váltja fel. A pályák közötti váltás folyamatos, az immediate respawnnak köszönhetően a játékmenet dinamikus és kényelmes. A harcrendszer jól használható, okosan kitalált: a mezei lézeren kívül gerjeszthető pajzs/spread fire funkciók gondoskodnak a rafinált halálosztásról, amit az ellenfél sem szűk markokkal mér; kézikonzolos shooter talán sosem villantott körmönfontabb patterneket. Nem csoda, hogy három évvel a debütálás után a Qute „Rebirth Edition" címkével kínálta – immár becsomagolva.

Kolibri

1995, Sega 32X

„Szálljatok már le a földre" – lehetne mondani, ha a patinás múltú Novotrade Sega platformokat érintő pedigréjében lapozgatnánk. A kijelentés jogos: az Ecco the Dolphin víz alatti bolyongása után egy kiegészítővel és 16 bittel magasabban már két szintet repültek feljebb. A Kolibri névválasztása természetesen tudatos és lényegre törő – repkedni fogunk, föld fölött, ég alatt, tarka környezetben, egy lövöldözős játékban.

A Kolibri nem hagyományos horizontal shooter – madárkánk egy adott, több képernyőből álló helyszínen tud ide-oda röpdösni. Ellenfelei sem bizarr japán csatahajók, hanem a flóra és fauna összes istencsapása.

Egy Youtube-vizitor szerint a *„bought it, good art, shit game"* megállapítás a leginkább helyénvaló – és valahol igaza van. A Kolibri lövöldözése egyrészt kissé bizarr a parányi madártól, de valósághűséget követelni egy '95-ös (vagy éppen egyszerűen csak szórakoztató!) játéktól szentségtörés. Ami azonban nagyobb baj, hogy mindez nem túl izgalmas; ez a fajta játékdesign kevésbé dinamikus, mint egy automatikusan scrollozó darálás.

Ami viszont a „good art" részre vonatkozik: Balogh Zsolt art designer munkáját mindenképpen vastapsba fúló dicséret illeti. Az élővilág és a táj ábrázolása szinte minden konkurenst lemos a színről, ezen a platformon pedig a legszebbek közé tartozik. A többlépcsős scroll sima és folyamatos, a színvilág szemkápráztató.

Érdemes-e megszerezni? Ebben nem adnék tanácsot: a Kolibri öntörvényű alkotás, mely mindenképpen sajátos, és a maga módján szerethető is. Ha gyűjtő vagy, remek választás lehet – a 32X-et pazarul megdolgoztatja, és ritkán lehet makulátlan állapotú példányt találni belőle. Egy azonban biztos: a magyar játékfejlesztés (mostanában sajnos roppant áldatlan) helyzetét és nemzetközi respektjét igencsak javítaná, ha minden megjelenés kapcsán csak ennyi kifogást lehetne megemlíteni.





Lack of Love — 2000, Dreamcast

Nincsenek halálbiztos, „bulletproof” információim a világsajtóban elejtett esetleges lábjegyzetekről, de egy kisebb összeget rá mernék tenni, hogy a Lovedelic játéka most kap fényt először a printmédiában. Van, létezik, de mindenki figyelmen kívül hagyta – a hardcore elkerülte, a plebs pedig most hall róla életében először.

Mi is a LoL? (Igen, a játék ragaszkodik a shortformhoz.) Talán az „evolúciós RPG” meghatározás a legpontosabb – mintha a Pikmin és a Spore keveréke lenne, noha idősebb mindkettőnél. A játék alapkoncepciója az egyedfejlődés: egy kis *izét* kell terelgetni, újabb és újabb képességeket megtanítva neki, miután sikeresen kikeltettük egy víz alatti tojásból. A Pikmin-párhuzam a mikrokörnyezet jellegéből fakad: totális talajnézetben követhetjük nyomon Izé kaparászását, amint küzd az őt körülvevő világ kíméletlenségével. Nem beszélve arról, hogy az intróban már megtekinthettük, hogy egy Halumi névre keresztelt kolonizációs robot elindult kis planétánk felé, és landolás után vagy száz kis Mikrobi lepte el a bolygófelszínt...

A leginkább abszorbens alkotóelem a játékot átható *szeretet*: már az intro komótos vágásai, a képi világ stilizált mivolta és a melankolikus zongorafutamok is szívmelengető érzést árasztanak. Ezen nincs mit csodálkozni: a soundtrack a zseniális Ryuichi Sakamoto alkotása. Hangzásra Aphex Twin *Selected Ambient Works* albumát idézi, Vangelis *Blade Runner* tételeibe oltva – gyönyörű, túlvilágian éteri. Ha mást nem is, legalább a zenei albumot érdemes beszerezni – bár a Sin and Punishment recenzióban már helyt adtam a digitális tartalom iránt érzett undoromnak, most mégis inkább az iTunes-t javaslom. A fellelhető OST albumok ára ugyanis 100 dollár körül mozog. A játék olcsóbb – bár nem sokkal.



Microcosm — 1994, CD32

Ha lenne egy össznépi esemény, bizonyos *„A Barom Scriptwriterek Hülyé(bb)re Verése Krikettütővel”*, akkor szeretném, ha a Microcosm történetének kiagyalói alanyi helyzetben részt vennének rajta, miközben különös kegyetlenséggel elkövetnék, előre megfontolt szándékkal.

Zanza: galaktikus föderációk kora, egy Tiron Korsby nevű főmuftit befecskendeznek agykontrollos nanorobotokkal, Korsby szövetségesei visszainjekciózzák, és máris egy testben lövöldözve találjuk magunkat. Három év felett ilyet kitalálni csak Tetsuo- és Cronenberg-rajongó kisgyerekek jelenlétében ajánlott. (Értsd: soha.)

A többi komponens erődemonstráció a felismerés korából – abból, amikor *mindenki* egyszerre kapcsolt, hogy egy CD kapacitását FMV betétekkel lehet a legegyszerűbben lenullázni. A Psygnosis, aki a Sony védőszárnyai alatt annyi szépet és jót nyújtott nekünk, most is a színtiszta akcióra hegyezte ki a játékot – egy rail shooterben találjuk magunkat, Korsby agyában, ahol egy kis sprite-köteget irányítva lőhetjük szét agykéreg-biztos lézerrel a támadó nanorobotokat. Helyre kis pufogatás, lehet habosra verni a nyálat, hogy micsoda életszerű háttereket sikerült renderelni a Silicon Graphics munkaállomásokkal. (Szép, nosztalgikus tulajdonnév... tíz-tizenöt éve minden industry insider végszava volt a látvány minőségéről folytatott vitákban.)

Zsengének tűnik, tudom, és az is, de nem *pocsék* – ez a fajta megvalósítás a kor erőfitogatása volt, ahogy huszonnégy órás pontossággal be lehet lőni azt is, hogy melyik londoni acidparty kistermeből lopták az (egész tűrhető) soundtracket. A végeredmény kortünet, mint a klimax, a szenilitás vagy az első menzesz. Mégis, a Microcosm megvillant valami kétes értékű különlegességet: milyen más játékban kapsz lehetőséget, hogy Rebel Assaultba kevert agyrágó bogarat alakíthass?



Soukyugurentai / Terra Diver — 1996, Saturn

Az 1994-ben szétcsapott Toaplan vert seregeinek első tisztjei több, a shoot'em up transzfúzióját zászlajukra tűző partizáncsoportba tömörültek. A Raizing ezek egyike volt, és nem pocsékolták az időt – a Battle Garega motorjának berúgása után először STV alaplapon futtatták, majd lézerlemezre préselték minden idők egyik legjobb shooterét.

Az intro elsőként csak az oldschool Electronic Arts logóval döbbent meg, aztán a finom csilingelés közben mutatott felhőkarcolók képe után felmordul a vibráns, mocskos, industrial döngölés, és a hajóválasztó képernyőn sem tudsz másra gondolni, mint hogy kinek a műve ez a vadállat soundtrack?! Hitoshi Sakimoto – nincs több kérdés. (Ha neked van: Gradius V, Final Fantasy XII, Vagrant Story. Lőn csend és áhítat.)

Az első szinten még csendesen cincog a szintetizátor és prüttyög az alapfegyver, a harmadik-negyedik pálya viszont leveri a vakolatot. Az adrenalinszint egy elefántot is megfuttatna az Egyenlítő körül. Kis hajó repül a cafrangos felhők közt, aminek a teste körül vibráló vektorok szkennelik az emelkedő-süllyedő ellenséges gépeket. A célkövető rendszer befogja őket, majd a becsapódást követően roncsként hullanak alá, vagy porladnak szét a levegőben. Sivít a pulse gun, basszusokon lovagol a nagyzenekar, majd a felhők szertefoszlanak, a hajó süllyedni kezd, eszméletlen zoom effektek indukálnak azonnali megszédülést, porcsíkot szántanak a száguldó szárazföldi konvojok, hogy találatot kapva robbanjanak fel borulás után. Házméretű futurisztikus tank ontja a lövedékeket, majd kirepülsz az űrbe, ahol törmelékek között lavírozva, a tűzgombot tökig nyomva fröcsög a nyálad...

Semmi falrengető innováció, csak kattanásig húzott, nagybetűs ÉLMÉNY – az „alternatív lét a Toaplan után” legizgalmasabb fejezete. A legjobb felbontás és az akadásmentes futás miatt a Saturn verzióé az aranyérem. Ne tévesszen meg, hogy a PlayStation port egy hajóval többet kínál. Gyenge cserealap.





Misadventures of Flink — 1994, Sega Genesis

Vannak játékok, amelyeknek a designja félve bújik meg a gyönyörű köntös alatt – ezeket szidni szoktam, meg köpködni rájuk, bő nyállal. „Kápráztassák a jó édes anyjukat a nagy semmivel, és *szemfényvesszék* azt, akinek hat van belőle" – gondolom...

... és belátom, hogy igenis vannak olyan fantasztikus látványtervvel megáldott alkotások, amikor a köpés bennakad, de nyálat nyelni is nehezemre esik. A Misadventures of Flink pont ilyen. Pont ezért – é csak ezért – édemes róla beszélni.

Nem lehet elsütni a „látszólag semmi különös" frázist, mert itt pont ezen a „látszólag"-on van a hangsúly – a mögötte lapuló Flink ugyanis egy végtelenül egyszerű, már-már bugyuta platformjáték. Alapvető ügyességet követel csak meg: szinteken előre haladva sikerül némi kihívást csempészni a nagy szökdécselésbe, de az sem kívánja meg, hogy pianínónak használd a kontrollert. A zene (szerintem) félelmetesen idegesítő, a Genesis port pedig a legsatnyább mind közül – a CD32-re és a Sega CD-re írt eredeti nagyobb, vágatlan pályákat és tisztábban szóló zenéket kínált. A csúcsélmény azonban így is elmarad, és ami fontos – 2D-s rajzolt grafika –,az a kártyás verzióban is megtalálható.

Henk Nieborg pixelgrafikus páratlanul aprólékos munkája gyönyörű. Leginkább a klasszikus Raymanhez lehetne hasonlítani, de tónusában sötétebb annál, és talán részletgazdagabb is. Nieborg egy interjúban mesélt róla, hogy szeret alapvetően fekete háttérre dolgozni – portfólióját lapozgatva ez meg is látszik, miközben olyan címek kerülnek elő, mint az amigás Ghost Battle, a PlayStationre írt Lomax Mockup, a GameBoy-os Atlantis, és a GBA-s Harry Potter is az ő műve. Ritkán ajánlok valamit csak a látvány miatt, de most megteszem; mert ez a stílus, és a mögötte lapuló tehetség akkor és manapság egyaránt ritka volt, de mindenkor értékes marad.





Nightshade — 1991, NES

Akció-kalandjáték – a hangsúlyt jelen esetben a stíluskeverék utóbbi komponense kapja. Ugyan, kérem. Mi mást is lehetne várni egy fejlesztőcsapattól, amelynek két prominense már 1982-ben is Tolkien-alapanyagból írta a primitív kódot a ZX Spectrumra? Jelen esetben 8 bites, futurisztikus ponyvairodalmat.

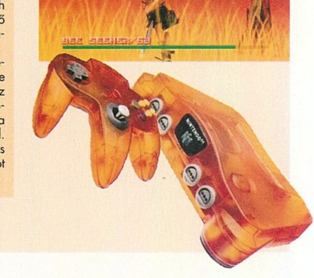
Csak semmi szkepticizmus – a baljós indítás után sietve szögezném le, hogy a Nightshade a platformon a legjobbak közé sorolható be. A Beam Software komolyan vette a projektet; annyira, hogy eredetileg egy új széria nyitó darabjának indult, ám balszerencsés módon sosem kapott sequelt.

Vathepönd-dióhéj: Metro City-t garázda bűnbandák fenyegetik (eddig még Final Fight is lehetne), az obligát szuperhős, Vortex EKG-ját kisimítja pár randalírozó, a Sutekh nevű görény és csatlósai – Ninja Mistress, Goliath, Rat King – pedig átveszik a kontrollt. A Mark Grey nevű főszereplő - Nightshade alterego alatt – feltűnik... te meg fogod a kontrollert, és szabadságharcost játszol.

A látszólagos banalitás dacára a játékban elsütöttek pár remek ötletet: az egyik a „popularity meter", ami ténykedésünk sikerességének függvényében Dow Jones-indexként hullámzik, és lehetővé teszi, hogy korábban elérhetetlen helyekre is bejussunk. A másik a már említett akcióelemek beépítése; ettől lesz a játék egy fapados Snatcher, Kojima-faktor nélkül. A haláclsapdák felhasználása szintén jó ötlet, sokan fogják ezért a designerek édesanyját emlegetni ordenáré szövegösszefüggésekben.

Ami még eladja a játékot, azok a durva poénok – a stáblista külön felsorolja azokat az illetőket, akik a „hülye viccekért" kezeskedtek. És még egy apróság: ezen a konzolon roppant kevés kalandjáték érhető el, így pláne kuriózumnak számít a birtoklása. Ha a Maniac Mansion már fent van a polcon, szívbaj nélkül felteheted mellé a Nightshade dobozát is.





Tsumi to Batsu: Hoshi no Keishosha / Sin and Punishment — 2000, Nintendo 64

Nem ez a Treasure első kiruccanása a harmadik dimenzióba, viszont ez a kirándulás is csak azt igazolja, hogy a tokiói fenegyerekek helyén kezelik a védjegyüknek számító dinamizmust és pörgést akkor is, ha térben kell mozogni.

A Sin and Punishment a 3D ellenére is kötött játék – a third person nézet nem biztosít szabad karaktermozgatást. A haladás automatikus, egyedül a célkereszteт, az oldalirányú kitérést, az ugrást és a gurulást kommandírozhatjuk, na meg a rendelkezésre álló fegyverekből választhatjuk ki a szimpatikus halálosztót. Félmegoldás? Mozgáskorlátozott igazolvány? Balgaság – bár minden nyomorék így szökdécselhetne!

Márpedig ez több a korlátolt botorkálásnál – a játék egy elborzasztó teljesítményű benzinmotor teljesítményével szakít. Ez pazar koreográfia, céltudatossá tett kötéltánc, ahol csak az egyensúlyra kell figyelned.

Amit kapsz: Yasushi Suzuki concept vázlataira épülő, mangajegyeket viselő képalkotást, posztindusztriális sci-fi környezetet, high-tech arzenált. Repkedő podok, csapatszám özönlő harcosok, és a jövő elfajzott, gépesített terminátorai támadnak – mechák, robot-madarak, repülő tankok ellen kell felvenni a harcot.

Végeredmény? A programozásból is részfeladatot vállaló lead designer, Hideyuki Suganami épületvillamossági nonszenszként verte ki a biztosítékot egy N64 kártyával. Tömören: zseniális lett. Az idősebb korosztályt megcélzó alkotást egy, a diadalútját járó PlayStationnek vetett gáncsnak szánták, de a megkésett release miatt a nyugati közönség a Virtual Console-átiratig nem is kapott a játékból. Figyelem: a csodás artworkok miatt a magas ár dacára is érdemes inkább az eredeti japán importjában gondolkodni. Treasure játékot amúgy is csak a szefósok vásárolnak DLC formátumban.

RENDSZERSOKK A KÖBÖN





„És a szárnya meg se lendül, és csak fent ül, és csak fent ül,
Fent ajtóm fölött a Pallas sápadt szobrán, csöndesen.
Álmodó rémhez hasonló szemmel ül a szörnyű Holló,
Míg a lámpafény elomló árnyát veti rémesen
S lelkem e padlómon ringó árnyba fullad csöndesen:
Nem szabadul – sohasem.”

/E. A. Poe: A Holló – Babits Mihály fordítása/

Az amerikai irodalom alig 350 éves, több évszázadosnak is csak a legjobb indulattal titulálható története során nagyon bátran nyúlt a fikcióhoz és az emberi elme rejtélyeinek felfedezéséhez. Ha írásos borzongatásról van szó, akkor általában három név merül fel: az éjszaka sötétjéből tündérmeséket idéző elvontsággal, de annál jóval sötétebb tónusokat használó színvilággal csodákat művelő Poe, a kozmikus horror műfaját hátborzongató precizitással feltaláló és saját nevével egyesítő Lovecraft, valamint a stílust modernizáló és minden korábbi elemet egyetlen vonulatban házasító King. A trió gazdag életműkínálata nem csak irodalmi szempontból érdekes: nélkülük a tizenkilencedik és a huszadik század embere a televízió előtt nem ismerte volna a legmélyebb borzongást, az ötvenes évek után a bizonyítottan pszichikai hatással bíró zsánerfilmeket, valamint a kilencvenes éveket domináló horrorjátékokat. Példa? Phantasmagoria. Roberta Williams kisasszony vérben, testrészekben és B-kategóriás színészekben bővelkedő kalandja alapmű, ahogy játékossal való trükközést mesteri szintre emelő Eternal Darkness, vagy épp az atmoszférateremtésben mind a mai napig etalon System Shock 2 is. Hogyan lehet egy ilyen előéletű stílust felrázni? Például úgy, ahogy a Resident Evil 4 tette: a kifulladásig csavart, tekert és kínzott RE formula végnapjainak hajnalán a Capcom gyakorlatilag egy teljesen új dimenzióba taszította a szériát, lehámozva róla a felesleges sematikus elemeket, kizárólag arra fókuszálva, amit a 21. század játékosa akar: akció, akció és akció. Minden mennyiségben, minden formában, minden környezetben – az előző generáció végén érkező, mégis a PS2-Xbox-Gamecube triumvirátus kínálatának jelentős részét maga mögé utasító folytatás bátran és sikeresen lépte meg azt, amit korábban kellett volna neki. Többször: a Resident Evil 5 nem változtat a képleten (minek tenné, ha az remekül működik) és nem is ad hozzá annyi újdonságot, hogy a végeredmény más legyen. Mit lehet ilyenkor tenni? Megnézni a szomszédságot: itt van rögtön a **Dead Space**, ami nem titkoltan a RE4 alapjaira építkezik, de több ponton továbbfejlesztve azt, látványosan lépve előre a túlélő-horrornak már kevéssé nevezhető stílusban. Egyenesen a messzi, távoli, sötét és egyáltalán nem néptelen űrbe.

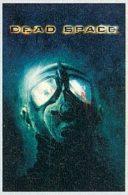


AZ ADDAMS FAMÍLIA

Hogyan lehet a rideg és kietlen űrben izgalmas, érdekes és változatos terepet, valamint ugyanilyen paraméterekkel bíró történetet generálni? A képregények világában legendás Warren Elis közreműködésével és az EA elszántságával (lásd „Képregény Duplán” és „A Dead Space Hollywoodba megy”) könnyen. A DS ugyan egyáltalán nem tagadja le, hogy legfőbb inspirációs forrása a kultikus Alien széria és a szintúgy közkedvelt The Thing volt, valamint azt sem, hogy irodalmi mélységekbe sem fúr, és a kliséket sem veti meg, mégis kifejezetten ötletesen, kreatívan és egyedien hozza az egészet a tető alá.

A nem túl távoli jövőben járunk, az emberiség már bátran merészkedik a galaxis ismeretlen részeibe, elsősorban persze

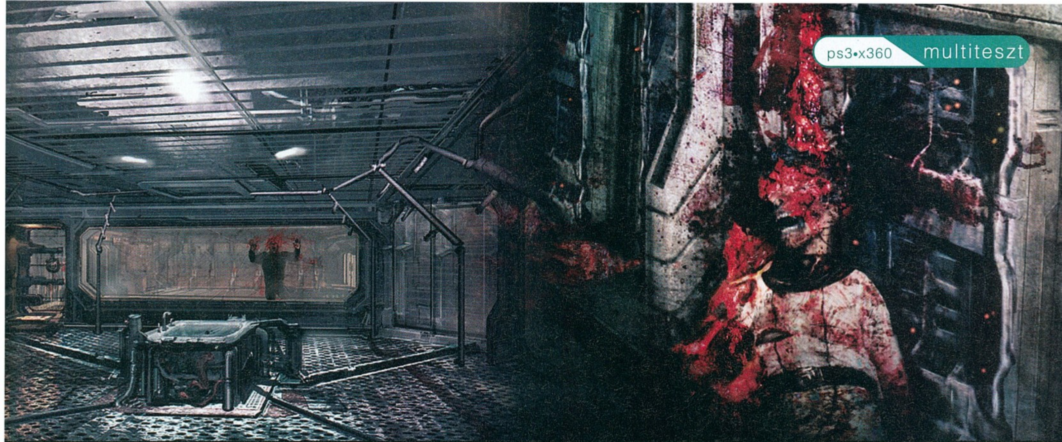
KÉPREGÉNY DUPLÁN



A Dead Space nem egyszeri cím és nem csak az őszi kínálat egy darabja – a Dead Space egy új galaxis, egy új franchise az EA számára, legalább olyan fontos, mint az évről-évre jelentkező FIFA széria. Mi ennek a jele? A masszív figyelem a média oldaláról és a még masszívabb erőfeszítés az EA-t tekintve. A DS gazdag és mély univerzuma első körben egy klasszikus képregény formájában mutatkozott be, az Image Comics 2008 márciusban indította el az azonos címen futó sorozatot. A kiadvány jelenleg az ötödik számnál tart, történetét tekintve előzmény, az események a háttérinformációk tekintetében egészen 200 évvel a játék előttre nyúlnak vissza, bemutatva az Unitológia, a DS világát behálózó modern vallás keletkezését, a Naprendszerben felfedezett, és minden bizonnyal egy idegen faj által épített „marker” megtalálását, valamint az Ishimura káosza felé vezető utat egészen a Földön kialakult misztikumtól kezdve. A képregény röviddel a megjelenése után teljes körű szinkronnal és animált effektekkel ingyenes formában, digitális letöltésként is elérhetővé vált.



DEAD SPACE



azért, mert muszáj neki: a légkondik, a batár nagy járművek és az egyéb haszontalan dolgok üzemeltetése miatt hatalmas energiaszükséglete van, amit ki kell elégítenie. A megakorporációk pedig meg is teszik ezt, a világot a kezükben tartó vállalatok közül a C.E.C., azaz a Concordance Extraction Corporation emelkedik ki, amit most nem fordítunk le, legyen elég annyi, hogy nagyok, van hatalmuk és... gonoszak. Mint mindig. Isaac a C.E.C. gépésze, az a tipikus fickó, aki egy csavarhúzóval is képes komplett űrhajókat készíteni, amolyan futurisztikus MacGyver. Mellesleg úgy bánik a fegyverekkel, hogy Rambo utána pisis cserkésznek tűnik – de ez első blikkre nem derül ki, mert nem harcolni mész. Isaac és csapata egy rejtélyes módon csendbe burkolózó bányászhajó megmentésére indul: az USG Ishimura feltételezhetően mechanikus probléma miatt nem reagál a hívásokra, ám a helyszínre érkezve értelemszerűen bonyolódnak a dolgok: hiába az ezerfős legénység és a hatalmas méretek, a kivilágítatlan és a semmiben lebegő Ishimurára már a leszállás sem zökkenőmentes, a nagyon kemény landolást követően pedig villámgyorsan kiderül, hogy itt bizony valami nagyon nincs rendben. És egyáltalán nem véletlenül, sőt...

Isaac és csapata? Igen – az Electronic Arts nagyon ügyes módon a túlélőhorror álcája alá rejtette azt, hogy nem vagy egyedül, alapjáraton kettő, később több élő ember is a segítségedre lesz, de egyik sem aktív módon, vagyis soha sem lesz a közvetlen közeledben fegyverforgató társ, az akció és a misszió sikere teljes egészében a te válladon nyugszik. A misszió pedig kemény, az Ishimura ugyan hatalmas és a legénysége akkora, mint egy kisebb településé, de egyáltalán nem rejtélyes okból túlélőkbe nem botlasz: az Ishimura teljes legénysége meghalt, rosszabb esetben átalakult, a Dead Space történetét a nekromorfok irányítják. Mik azok vagy kik is ezek? Idegen űrlények. Az emberiség első találkozása más életformákkal nem sült el jól, a nekromorfok nem kívántak egy délutáni tea mellett elbeszélgetni az élet dolgairól, inkább támadtak: ki testrészeket kaszabolt le, ki simán elcsámcsogott egy-két gigán és hasnyálmirigyen, a maradék pedig mindent megtett azért, hogy a legénység záros határidőn belül hátrahagyja emberi formáját és nekromorfként éljen tovább.

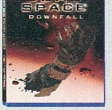
Ez az életstílus viszont nem jár együtt karrierlehetőséggel, alapfizetésen felüli juttatásokkal, vagy épp dögös és mellbőség terén nem szerénykedő hölgyeményekkel: a nekromorfok egy másodpercig sem lacafacáznak, az első adandó alkalommal igyekeznek a torkodnak, a fejednek, a karjaidnak vagy az egyéb testrészeidnek ugrani elsősorban csonkítás, másodsorban táplálkozás céljából. Isaac persze ezt nem szereti, ezért azt teszi, amit a helyzettel megbirkózni képes minden józan ember tenne – harcol.

ANATÓMIA

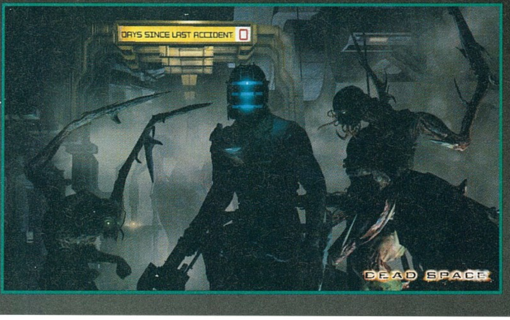
Fogod a nálad lévő fegyvered, a Men in Black miniatűr tücsökirtó fémizéjéhez hasonlatos beamet, becélzod az első idegen testét és lősz. Aztán megint, újra és újra, de a nekromorfokat mintha ez nem hatná meg, továbbra is feléd futnak. Mi folyik itt? Revolúció és innováció kérem szépen! A Dead Space több fronton is forradalmat hirdet, első körben például elveti a megkerülhetetlennek hitt „addig csépelem mindenhol, amíg le nem megy a HP-je" videojáték alaptételt. Ebben a világban annyira nagyon nem leszel hatékony, ha csak a testrészekre mész, itt csonkolni kell – szó szerint. A testrészek leszakítása nem látványelem, mint mondjuk a Soldier of Fortune-ben, hanem igazi tényező, a játékmenet szerves része, mondhatni az alapja. Ugye mindig is arra vágytál, hogy a lehető leggyorsabban megállíts egy feléd rohanó ellenfelet a legésszerűbb módszerrel, a szimpla megnyomorításával? Itt megteheted, sőt, meg is kell tenned, több okból is. Első körben azért, mert egyszerre többen támadnak rád és nincs időd mindenkivel komótosan megbirkózni, másodszorra pedig azért, mert ha túl sok lőszert pazarolsz, akkor rövid időn belül kénytelen leszel puszta kézzel alieneket csépelni. Az nekik és neked sem jó, mivel gyorsan meghalsz, úgyhogy inkább célozz. Lábra, fejre vagy karra, a DS a szereplőket komplett testként kezeli torzóval és végtagokkal, amiket le is választhatsz. Ha pedig valami leszakad, ott általában valami ki is folyik, természetesen vér, méghozzá minden mennyiségben. A Dead Space nem csak az elmúlt évek leghátborzongatóbb, de egyben legbrutálisabb játéka is: itt semmi sincs kitakarva, cenzúrázva vagy a közérdek érdekében elrejtve. Ha valakinek ellövöd a fejét, akkor ott aztán a plafonig felszökik a vérözön, ha valaki téged kap el, akkor rövid időn belül elvesztheted a karod, a lábaid, a fejed és végül az egész tested. Nagytotálban: a DS-ben sokszor fogsz meghalni, az első pár alkalommal szándékosan, mivel minden ellenfél teljesen egyedi módon koncol fel – egyszerűen nem lehet sem megunni, hogy hogyan és hányféleképpen patkolhatsz el. Példa? A játék harmadánál belefutsz egy visszatérő, gyakorlatilag elpusztíthatatlan bossba, aki képes visszanöveszteni a végtagjait. Futkározol vele, gyakorlatilag a teljes lőszerkészleted belelövöd de esélytelen. Előbb vagy utóbb elkap (amíg rá nem jössz a megoldásra), és akkor bizony nem kegyelmez neked: méretéből adódóan (úgy 3 fejjel magasabb Isaacnél) már alapból félelmet kelt, viszont mikor elkap, akkor a torkodnál megragadva a bal majd a jobb karod is letépi, a pengékben végződő kezével egy suhintással eltünteti a lábaid, végül leszedi a fejed, majd a magányos torzódat kettészeli. Bumm, több vért látsz, mint a Kill Billben, de itt még aztán élvezed is.

A DEAD SPACE HOLLYWOODBA MEGY

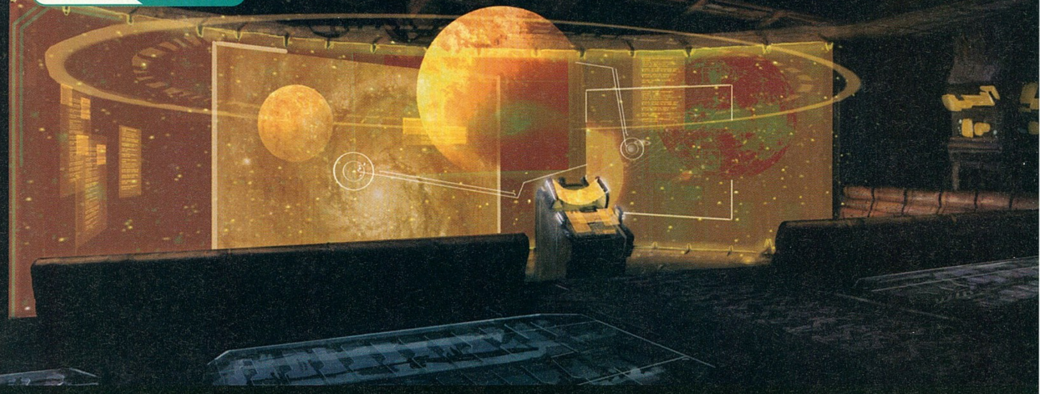
Képregény után, de még a játék előtt: az állóképeket kiegészítendő egész estés animációs filmes kezelésben is részesül a történet, méghozzá annak egy teljesen új szelete. A játék az Ishimura mentőakcióját, az Image Comics sorozata az előzményeket, a Downfall meg a kettő közötti történéseket mutatja be. A tulajdonképpeni prequel három résztvevős erőfeszítés, az alapanyagot az EA szolgáltatja, a munkálatok mögött a Starz Media áll, a produceri teendőket pedig a Film Roman – az a cég, ami olyan apróságokat jegyez, mint a Family Guy első szezonját, a The Simpsons mozifilmet vagy épp a Hellboy sorozatot. A Downfall közel 74 percen keresztül bonyolódik és két verzióban elérhető: a klasszikus DVD kiadás mellett immáron Blu-ray-en is megtekinthető a nekromorfok és az emberek első komolyabb találkozója.



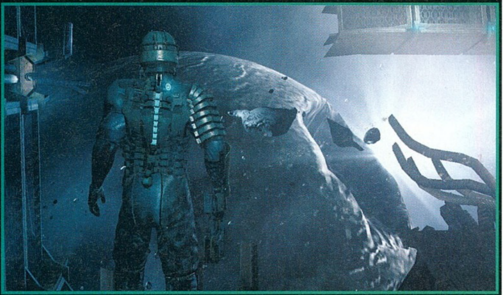
No persze egy fejlövéssel nem mész sokra: jó, jó, a delikvens ezek után nehezen szemez majd bármilyen jó csajjal is, de ez egy cseppet sem zavarja a nekromorfok bármelyik alfaját sem abban, hogy tovább meneteljen valamelyik artériád felé. Mit tehetsz? Szépen nyugodtan lecövekelsz, és tudatosan csonkolsz: előbb ellövöd a lábát (ha van neki), hogy kicsit lelassuljon (megállni nem fog, a karjait használva kúszik majd tovább feléd), aztán a fejét, és ha még mindig mozog, akkor a maradék végtagjait. Alternatívaként végül az acélcipőddel olyan embereset taposol rá, hogy azonnal szétroppan a még megmaradt testrésze, értékes lőszert vagy tárgyat hagyva maga után a halálát követően. Arra pedig (és a tudatos harcra) szükséged lesz: amikor az egyik fejlesztő azt mondta, hogy ez nem babazsúr és küzdened kell az életedért, nem viccelt. A játék első két órája nagyon félrevezető, gyakorlatilag annyi lőszer lesz nálad, mint az amerikai hadseregnél, és megállíthatatlan tankként robogsz előre. Aztán... hirtelen, megmagyarázhatatlan módon kifogysz és onnantól fogva hajléktalanként számlálsz majd minden egyes golyót. A DS iszonyúan kegyetlenül bánik majd veled, a lehető legszorosabb szituációkat követően sem rak eléd utánpótlást biztosító shopot vagy ládákat, a végletekig húzza a kitartásod és az idegeidet, arra kényszerítve,











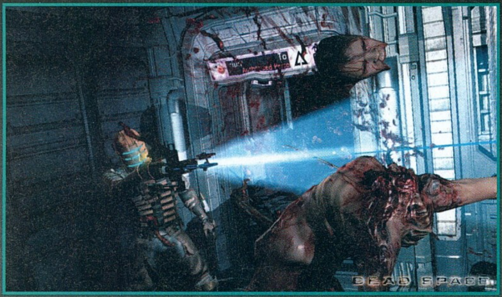
hogy gondolkozz előre és a fegyverek ellenféltípusonkénti váltogatásával, a tárgyak folyamatos csencselésével annyi pénzt szedj össze, amennyiből biztosíthatod a túlélésed. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy az alapfegyvered a legerősebb a játékban, a többi viszonylag haszontalan, főleg ha folyamatosan fejlődsz: növelheted a tárkapacitást, az újratöltési sebességet vagy a sebzés mértékét, a pajzsod esetében pedig az életerőd maximális értékét és a levegőkészletet.

Az Ishimura felfedezése közben dobozokat és polcokon hagyott tárgyakat találsz majd: lehet ez gyógyító csomag, értékes kreditért eladható félvezető vagy egyéb hasznos cucc. Hogy mit és mikor veszel fel, szintúgy fontos, a DS alapjáraton iszonyúan szűkösen méri az inventory méretét, 4-5 tárgynál többet nem cipelhetsz magaddal. A megoldás? Folyamatos fejlődés nagyon súlyos kreditek árán: Isaac hat szinten keresztül finomíthatja a pajzsát, nem csak nagyobb védelmet nyújtva magának, de folyamatosan bővítve az inventory üres slotjait is. Vagyis nem csak lőszerre és új fegyverre, de a fejlődésre is költened kell, úgyhogy kénytelen leszel komoly döntéseket hozni: megvegyem-e / eladjam-e ezt a lángszórót, vagy inkább életerőre, esetleg pajzsbővítésre költsem a kreditem? Nehéz dolgod lesz, idővel rájössz, hogy spórolással egy viszonylag használható egyensúlyt alakíthatsz ki, de készülj fel, hogy még így is sokszor kell majd túladnod a dolgaidon. Lesz is min, a DS nagyon gazdagon méri a fegyverkínálatot, alapjáraton magaddal cipelt beam gunon kívül idővel gépfegyvert, lángszórót, lézerfegyvert és hatalmas pörgő pengéket kilövellni képes csonkolót is vásárolhatsz, feltéve, ha megtalálod ezek tervrajzát, azokat pedig beváltod a shopban. A Dead Space történetét alkotó 12 fejezet mindegyikében van shop station, némelyikben több is, általában a pálya elején vagy a végén.

Helyszínből van bőven, az Ishimura hatalmas és hihetetlenül változatos is: cseppet sem hasonlít napjaink kábeldzsungelhez hasonlatos csőrendszerére, inkább Rapture világáát idézi fel. Az Ishimurán van hatalmas panorámaablakokkal ellátott hajóhíd (ahol a bányászhajó körül lebegő és száguldozó törmelék még a fényviszonyokat is befolyásolja!), egy üvegházhoz hasonló hatalmas kert, lézeres sebészi eszközökkel is felszerelt orvosi részleg, vagy épp a legénység kikapcsolódását elősegítő bár. És te ezt mind bejárod, kívül és belül. Ezt pedig tessék szó szerint érteni!

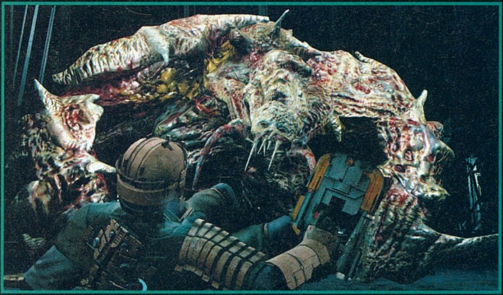
ZÉRÓ-G

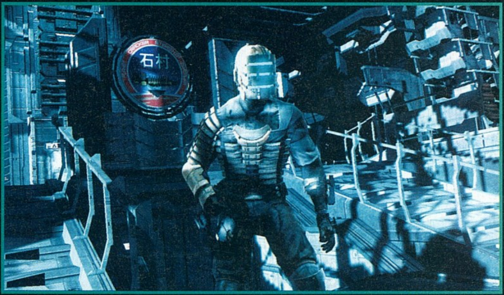
A Dead Space nem csak a csonkolás terén újít, újraértelmezi a játéktér fogalmát is. Eddig hozzá kellett szoknod ahhoz, hogy az ablakon túli világ csak egy háttér, hogy hiába az emberfeletti képességed, egy 3 centi magas törmelékhegyet sem tudsz átlépni – a Dead Space-ben nem így van. Ha van egy ablak, ahol látod a kies űrt, biztos lehetsz benne, hogy hamarosan a közelében leszel, mondjuk a hajótesten (!) sétálva. Az űrrel való első találkozásod maradandó élmény lesz, nem túlzás azt állítani, hogy jelen konzolgeneráció és minden idők leghatásosabb audiovizuális élménye. A szituáció? Adott egy 20-30 méter hosszú szakasz, a végein egy-egy ajtóval. A feladatod eljutni a hajó biztonságát felügyelő automata gépágyúhoz, amely a törmeléket hivatott eltávolítani, csakhogy a gép inaktív, így manuálisan kellene aszteroidákra lövöldöznöd. Épp egy kisebb rajnyi közeledik a hajó felé, 6-8 másodperces időközönként mikroszkopikus méretű, de több ezer kilométeres sebességgel érkező törmeléket zúdítva egyenesen feléd. Mit tehetsz ekkor? Kivárod a nyugis időszakot és aztán futsz, fedezékről fedezékre. Ott állsz a kijárat előtt, de nem léphetsz ki: megkezdődik a nyomáskiegyenlítés, a vákuum MINDENT kiszív, ami nincs leszögellve, a maszkod rányomódik a pajzsodra, az oxigénkészleted innentől véges. Légüres tér lévén hangnak nem kéne lennie, de itt van, méghozzá teljesen torzított formában: minden zörej elnyomódik és úgy szól, mintha valami lábas alatt lenne a távolban. Sétálsz, az acélcipőd mágnesként tapad a hajó falára, így elrepülni nem fogsz, viszont csak cammogva haladhatsz előre. A lépéseid zaját a mélynyomó epikus erővel adja vissza, azt hiszed ez a csúcs aztán... aztán a horizont hirtelen lilába fordul át, minden elcsen-











desül, pár másodpercen belül pedig olyan ördögi, olyan leírhatatlanul mély hangon szóló robaj tölti be a teret, hogy a közelben lévő üvegvitrin is beleremeg – jön a meteoreső. Gyorsan fedezékbe rohansz, az apró szemcsék a közelben lévő fémeket hihetetlen erővel, egy pillantás alatt deformálják el – de még életben vagy, haladnod kell előre, míg bírod szuflával és levegővel. Ezt át KELL élni: egyszerűen tökéletes élmény!

És ilyenből még lesz nem is egy, például mikor a gravitáció nélküli termekbe érsz: a DS nem csak akciót, de kisebb logikai feladványokat is kínál, a zéró-g szobákban általában gépeket kell beindítanod vagy tárgyakat kell a megfelelő helyre tenned. Hogyan? Stasis képességekkel. Isaac egy nem egészen körülírt technológia segítségével jediként emelgethet több tonnás tárgyakat, vagy épp lelassíthatja azok mozgását, akár az ellenfeleket is. Hogy néz ki egy zéró-g-s rész? Szó szerint minden lebeg, a folyadékok gömb alakot vesznek fel (a vér is), te pedig bármilyen fémfelületre átugorhatsz Supermanként repülve akár több tíz métert is. És erre az ellenfelek is képesek, a zéró-g környezetek SEM nyújtanak biztonságot, ekkor is harcolnod kell, ami aztán tényleg egy új szintet képvisel a stílusban. Ahogy a komplett HUD hiány is, a Dead Space – iszonyú hangulatos döntés hozva – nem koszolja tele a képernyőt hatalmas kijelzőkkel és az élményt leromboló feliratokkal: az életerődet a hátadon lévő csík jelzi, az inventory pedig a kamerával együtt forgó és mozgó hologramként jelenik meg. Használható? Igen. Látványos: az nem kérdés, de ennél látványosabb a játék maga.

A Dead Space külseje egyszerűen leírhatatlan, a tizensok órás játékidő minden egyes percben képes meglepni. Hol a Robotzsarut idéző, az art decot a futurizmussal keverő plakátjaival, hol a hihetetlen részletességgel felépített hangulatos helyszíneivel, hol az elképesztő fény és árnyék hatásaival – lesz egy terem, amelyben az egyik ércben gazdag aszteroidadarabka feldolgozása zajlik. A terem akkora, mint három sportcsarnok, a beszűrődő napfény pedig szó szerint porszemcsék millióit világítja meg. A DS ráadásul tükörsimán fut, nem csak, hogy egyetlen bug sincs benne, de a képfrissítés olyan sima, hogy itt bizony feketemágiára is lehet gyanakodni – vagy az EA Redwood tényleg ért a dolgához. És ért, a DS ha lehet az audio oldalon még a grafikát is felülmúlja. Túlzás, nem túlzás, minden idők legjobb hangkeverése okán a DS-sel Dolby hangrendszereket lehetne demózni. Ezt aztán tényleg nem adhatják át szavak, ezt hallani kell!

Ahogy magát a játékot is – a Dead Space a semmiből jött és rögtön trónt követel magának. Nem olyan forradalmi, mint a Resident Evil 4, nem mozdítja előre a stílust, viszont amit tud, azt elsőrangúan teszi. A nagy odafigyeléssel felépített és teljesen hihető univerzum, a tökéletes dramaturgia, az intenzív és tényleg újító harcrendszer, a zéró-g környezet és az űr hatásainak visszaadása, a tökéletes látványvilág... a sor gyakorlatilag a végtelenségig folytatható. A Dead Space 2008 egyik legjobb játéka és jelen konzolgeneráció egyik legfényesebben csillogó üstököse, amelyet kihagyni vétek lenne, függetlenül attól, hogy szereted-e a borzongást. Szeretni fogod, sőt egyenesen imádni: a Dead Space gondoskodik róla a leghátborzongatóbb záró képsorokkal, amit játékban csak láttál. Mert a Dead Space ilyen: még az utolsó másodpercekben is meglep.

w

MARTIN BELESZÓL!

Úgy tudnám szórni a Dead Space-re a pozitívnál pozitívabb jelzőket, mint bolond pék a lisztet, de azt, hogy milyen is valójában ez a játék, majdnem lehetetlen szavakkal elmondani. Látni kell, meg kell élni. Biztos ismeritek azt a viccet, amikor a parasztbácsit felviszik repülővel: egy csavar, egy dugóhúzó, leszállás. Az öreg összeszedi a gondolatait, aztán megjegyzi, hogy számított ő a bepisálásra, meg a becsinálásra is, de az, hogy a nyakába is folyik, még neki is új volt. Be fogsz pislantani, be fogsz tojni, és a végén megkapod majd a nyakadba a cuccost. De élvezni fogod!

EA REDWOOD SHORES

A játék mögött álló EA Redwood egyáltalán nem tapasztalatlan kutyaütőkből áll, az elsősorban a Tiger Woods széria szekerét toló divízió többek között olyan címeket tudhat magáénak, mint az első és a második The Godfather, a The Simpsons, a From Frussia With Love vagy épp a MySims Kingdom. A stúdió különösen kedvező helyzetben van, hiszen irodájának az EA hatalmas központja ad otthont: a komplett hazai egyetemekkel és üzleti parkokkal vetekedő méretű campuson dolgozik maga Peter Moore, az EA Sports első számú embere is. A campus nem csak egy több szintes irodaháznak ad otthont, de van egy hatalmas parkja, saját (fedett) kosárlabdapályája, edzőterme és fitnesz-szalonja sőt, még egy saját Starbucks-szal is rendelkezik. A DS csapata a munkálatok befejezése után saját brandet és nevet kap, a jövőben mint harmadik nézőpontú akciójátékokra szakosodott divízió működnek tovább. Nem véletlenül!



DEAD SPACE

EA REDWOOD / ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS3 — 1 játékos, 720p, dd 5.1

X360 — 1 játékos, 720p, dd 5.1

✔ hátborzongató hangulat, pazar audiovizualitás
X néhol nagyobb időhúzások, inkorrekt lőszeradagolás

PS3 X360
9 pont

A POKOL LÁNGJAI KÖZT





A MARKET GARDEN HADMŰVELET

Az 1944. június 6-i normandiai partraszállással a szövetségesek megnyitották a második frontot, ezzel nyugati irányból is támadták a Harmadik Birodalmat. A sztálingrádi fordulat óta egyre jobban szorították vissza az agresszorokat, egyre kisebb területet taposott német csizma. A szövetséges erők az amerikai Dwight David Eisenhower és George Smith Patton, valamint a brit Bernard Montgomery tábornagy vezetésével nyár végére felszabadították Franciaország nagy részét. Az előrenyomulás igen határozott és gyors volt, de Patton és Montgomery rivalizálása gondokat okozott, hiszen két különböző irányban haladó hadsereget kellett ellátni utánpótlással. A szerencse Pattonnak kedvezett, Olaszországban is ő ért el nagyobb sikereket.

Hitler, érezve a közelgő veszélyt, a Wehrmacht hadtesteket a Siegfried-vonal mögé vonta, ezzel próbálta megállítani az amerikai előrenyomulást – a más néven a Nyugati falnak nevezett erődítményrendszerek a Ruhr-vidéktől a svájci határig tartottak, itt a legjobb és legképzettebb katonák szerveződtek hadrendbe, és várták az offenzívát. Egyetlen egy szerencséje volt a náci vezetésnek, méghozzá az, hogy a szövetségesek nyáron Franciaország biztosításával foglakoztak, az utánpótlásokat szervezték, így ők addig több fiatal német katonát tudtak csatarendbe állítani.

Bernard Montgomery a Siegfried-vonal megkerülésére és Hollandia felszabadítására kidolgozta a Market Garden-hadműveletet. Ez Monty személyes terve volt, így akarta bizonyítani, hogy képes befejezni a háborút még 1945 előtt. Lényegében a terv hasonlított a németek Sarlóvágás elnevezésű akciójára, ahol a Maginot-vonalat kerülték meg észak felől, Monty azonban a Nyugati falat Hollandia felől megkerülve akart Németország földjére lépni, majd elfoglalni az ipari központot, a Ruhr-vidéket. Az egyesített Nyugati Erők főparancsnoka, Eisenhower tábornok a britek mellé állt, engedélyt adott a Market Garden-hadműveletre, azután Browning altábornaggyal hét nap alatt elvégezték az előkészületeket, és ezzel kezdetét vette a II. Világháború legnagyobb deszantos támadása. Ennek következtében 35.000 brit, amerikai és lengyel ejtőernyőst dobtak az ellenséges vonalak mögé. Feladatuk a hollandiai hidak elfoglalása volt, hogy ezzel blokkolják egész Nyugat-Németországot. Ez volt a Market-hadművelet.



VIRTUÁLIS HADMŰVELET *BARÁTOK KÖZT*

Mi vagyunk Matt Baker. A beállítások és az ízlésesen egyszerű főmenü után ez lassan bebizonyosodik, miközben felpörög a Brothers legújabb része. Amennyiben még nem találkoztál a sorozattal, eleddig úgy ismertük annak részeit, mint egy hangulatos, és a megszokottól picit eltérő taktikázós FPS, természetesen világháborús köntösben, jófajta karakterekkel, izgalmas harcokkal, amelyeknél nem mindegy, hogy hogyan támadsz, nem mindegy, hogy honnan bújsz elő. De visszatérve: mi vagyunk Matt Baker, és célunk az, hogy a már említett hadműveletet nem csak túléljük, de járuljunk is hozzá a sikerességéhez. Így előre sejthetjük, hogy létfontosságú feladatokat kell majd végrehajtanunk, miközben a fapapucsok és Nils Holgerson országán (bár mostanság talán inkább a kirakatban pózoló lányokról, meg a csokis sütikről híres a hely – hiába, más idők járnak), Hollandián át megindulunk, hogy egészen Németországig koptassuk a bakancsunkat. Nagyot nem fogunk tévedni, ám először átesünk pár filmes hatású jeleneten, egy tréningen (ami szerencsére elnyomható), plusz egy éles küldetésen, ami még szintén csak a bemelegítést szolgálja, de már részletekben előre vetíti a jövőt, miközben Call of Duty 4-hez hasonló csattanóval zárul.

Tapasztalat 1.: Ha nem figyelsz, elég könnyű meghalni. Mindig maradj fedezékben (és lehetőleg ne lógjon ki a fejed, tehát magasabb tereptárgyak mögé guggolj), és megfontoltan haladj, különben választhatsz, hogy szappan vagy lámpaernyő váljék belőled. A rambók és egyéb antiszociális létformák még ne szomorkodjanak.

Tapasztalat 2.: A videók elnyomhatatlanok, muszáj végignézni mindet, sőt ha újra nekiállsz egy már kivégzett küldetésnek, akkor is kötelező a replay.

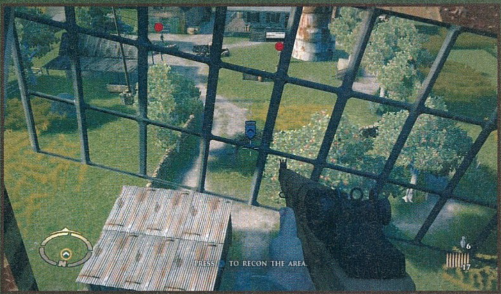
Tapasztalat 3.: Nem lőheted le a társad. Az antiszociális egyének, a rambók és anarchisták most már sírhatnak egyet.

SZÉLMALMOK ÉS BIRKANYÁJAK KÖZÖTT

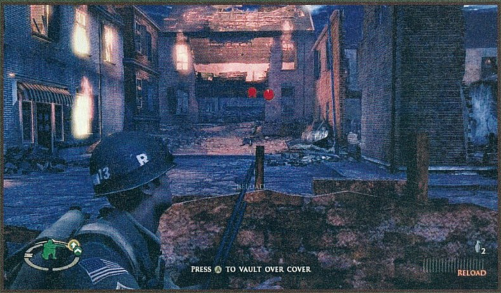
Ahogy megindulunk, először a grafikai motor mutatkozik meg, ami elég impozáns, kábé ilyesmit várunk el alapban egy mai háborús FPS-től. A föld, a legelő, az épületek, az arcok (amelyeken a HD-minőségnek köszönhetően még a borosta is jól látható – és akkor leszögezném, hogy pont ezért nem kell HD-pornó, köszönjük szépen), a fegyverek – ha nem is abszolút csúcskategória, bőven elég ahhoz, hogy egy darabig csak nézelődjünk, és ismerkedjünk a környezettel. Már a csapatmozgatás mellett. Ugyanis a d-pad balra-jobbra-fel gombjaival egy-egy csapatot választhatunk ki (a küldetéseknél nem mindig választható mind a három), majd ravasszal célterületet vagy célpontot adhatunk meg nekik, illetve a d-pad lefelé nyomásával megkérhetjük őket, hogy finoman, és a homo-erotikus megnyilvánulásokat mellőzve zárkózzanak fel mögéd, majd kövessenek. Amúgy minden a megszokott formula szerint zajlik, vagyis guggolhatunk, átugorhatjuk a kisebb tereptárgyakat, lőhetünk simán, vagy ráközelítve a célra, kézigránátot dobhatunk stb. De az elején még erre nincs is akkor szükség, hiszen a birkák között sétálgatva alig-alig ütközünk ellenállásba, így van időnk a kedves kis állatkákkal foglalkozni… persze nem hátulról becserkészve, majd megjegyezve: ejj, ha még főzni és mosni is tudnál.

Tapasztalat 1.: Meghalni könnyű, de ha tényleg ésszel mész előre, akár egyedül is leszedheted az ellenfeleket, elvégre csak nagyon ritkán van szükség a bajtársak tűzerejére. A lényeg: mindig faltól-falig kell menni.







Tapasztalat 2.: A németek előre megírt szkript szerint jönnek, beássák magukat, max néha váltanak fedezéket, de akkor is nagyjából kiszámíthatóan. Nem rontanak nekünk, nem menekülnek, sőt még csak nem is keresnek, ha mondjuk egy házban vagyunk, és az ajtón keresztül észrevesznek, de egy saroknyit utána visszavonultunk. Ilyenkor szépen visszakukucskálunk, és becserkésszük az áldozatot.

Tapasztalat 3.: A német fegyverek átlagban jobbak, jobb a célzásuk és erősebbek is.

Tapasztalat 4.: Messziről leadott fejlövéseknél a történés belassul, és egy közelítéssel együtt látjuk a fejet szétrepesztő becsapódást, amelyhez még némi vér is párosul. Impozáns.

MÉLYEN AZ ELLENSÉGES VONALAK MÖGÖTT

Jön egy híd felrobbantása (ami végül is nem is a mi feladatunk lesz), az üzemanyagkészlet elpusztítása, lövegek hatástalanná tétele, mesterlövész kiszűrése, legyilkolása, és még rengeteg feladat. Alapvetően azonban ugyanaz történik, hiszen haladunk előre a lineáris pályákon (sokszor azért van annyi lehetőséged, hogy egy-egy célhelyet két irányból is betámadhatsz), küldözgetjük a csapattagokat, és lövöldözünk. Felüdülés, amikor mesterlövészként puffantgatunk a távcsövessel, miközben egy kisfiút próbálunk védelmezni (a távcsövesnek igazi ereje van, vissza is csap, és az áldozatokon is látszódik a becsapódás általi nyomás), vagy amikor tankba pattanva robbantunk, gépágyúzunk, és zúzunk át a németeken, akik palacsinta-állapotot fölvéve rimánkodnak kegyelemért. Persze a helyszínek közt is vannak jópofák, így például a sima legelők és házak után tetszett a templomos, temetős helyszín is, bár az abszolút csúcs nálam a lángok közt álló romos, bombázás alatt álló város, amely hangulatilag valóban hozza a világháborús hangulatot (főleg az uncsi gyárépület után). Tehát van minden, akciózunk, robbantgatunk, parancsolgatunk, ami például kifejezetten hatásos olyankor, amikor például egy páncélöklös csapattal vagyunk együtt, akik fedezékekre lőnek rá, majd a németek a téglákkal együtt repkednek el. Hasonlóan csak cafatokban, avagy kéz és láb időnként külön utakon jár a testtől, ahogy mondjuk egy fej teteje is elrepülhet, ezzel is visszaadva valamennyire a háború borzalmait (ilyen a pap is, akinek mindkét lába lerobban a helyéről, és a kezeink közt vérzik el). Nem rossz, nem rossz.

Tapasztalat 1.: A csapattársak sokszor idióták. Hiába jöhetnének utánam, vagy hiába mehetnének a kijelölt helyre fedezékben, ők inkább a nyílt terepen szaladnak végig, ahol persze jól le is kaszálják őket. Öröm az ürömben, hogy a következő checkpointnál újból megkapjuk a társainkat.

Tapasztalat 2.: Hiába kecsegtettek minden jóval az előzetes videók, a környezet nem túl interaktív. Ha a szkript úgy kívánja, egy-egy torony, fal kirobbantható, egy-egy szobor szétlőhető, de amúgy csak a fadobozok, és még pár fedezék rongálódik, ezen kívül hiába is próbálsz gépágyúval megdolgozni egy házfalat, ablakot, ajtót, vagy teherautót, azok teljesen immúnisak a sérülésre.

Tapasztalat 3.: Szép volt, jópofa volt a fejlövésnél ráközelítés, de a tizedik után egyre unalmasabb, és bőven többször látjuk majd ezt a jelenetet, amennyiben jól célzunk.

NET-WARS

A világhálóra felruccanva akár 20-an is boldogíthatjuk egymást, ráadásul még tankot is bevethetünk, már azon kívül, hogy kisebb csapatokat alakíthatunk ki a két sereg oldalán (persze a szövetséges a szövetséges barátja, a német meg a németé). Ezen belül pedig különböző fegyvernemek képviselői lehetünk, ám a helyzet még így is szegényes, hiszen játékmódok és pályák terén még nem vagyunk elkényeztetve, de ez talán majd később változni fog egy-egy upgrade formájában. Addig a létszám nagysága, plusz az eltalált háborús hangulat megmentheti a program online változatát, bár hozzá kell tenni, hogy maximum 50-en ha voltak a hálón, mikor a játékot teszteltem (ráadásul olyan időszakban, amikor mondjuk egy MoH esetében – annak megjelenésekor – ennek kábé az ötszöröse, hatszorosa volt az eredmény). Karcsú.

POKOLJÁRAT

Felemásak az érzéseim. Nagyon vártam, hogy majd az Ubisoft ismét odateszi magát, és sikerül feldobni a programot, de ez igazából nem sikerült. A szkriptelt cselekmény és akció miatt, a mesterséges intelligencia hiánya miatt, plusz amiatt, hogy az egész szinte nem is más, mint egy hádésített változata a sorozatnak, nem vagyok túl elégedett. A hangulat jó, ez a világháborús téma megunhatatlan, ha nem rossz a megvalósítás (ahogy a partraszállás is, ezért az hiányzott is a repertoárból). Ráadásul a megjelenítés (bár az sem tökéletes – sokszor eltűnnek a hullák, a fegyverek hajlamosak a levegőben maradni, és egyszer-kétszer még a textúrák is eltűntek a nagyobb csaták hevében), némely pillanat, illetve a csapatirányítgatás miatt én remekül szórakoztam, ám a hibák eléggé láthatóak, nem mellesleg néhol kicsit unalomba fullad a cselekmény (a nácik kirohannak valahonnan, elfoglalják a helyüket, meghalnak, haladunk egy saroknyit, majd kezdődik elölről). A közjátékok számomra unalmasak voltak (persze, karakterek vannak, meg megismerjük őket, csak valahogy átlagban lélektelennek éreztem a dolgot), bár egy-két helyen elkapott a ritmus, illetve volt pár jó kis poén is (például a hidas résznél, amikor embereink füle cseng a robbanás után).

Összességében tehát azt tudom mondani, hogy a Hell's Highway mindkét gépen (egyforma a két konverzió) egy jófajta kis háborús FPS, de míg az előző részek tudtak újat mutatni, addig ez nem sok ötlettel szolgál, ráadásul ordas hibák (mesterséges intelligencia, ismétlődés stb.) vannak benne, ami elég nagy szégyen. Kellemes, de nem kihagyhatatlan darab a háború szerelmeseinek, ami egyszeri végigjátszásra alkalmas, hogy elmondhassuk, ez is megvolt, aztán úgyis becseréljük valami másra.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

Ui.: Szeretném megköszönni mindenkinek az elmúlt éveket, amelyek az 576 Konzol nevű magazinnal kapcsolatosak. Mindenféle túlnyáladzás helyett csak ötperces néma csendet kérek. Remélhetőleg még találkozunk – máshol, más helyen, más néven.

MARTIN BELESZÓL!

Megrázott az új BiA: a „nem tetszik” egy végtelenül enyhe és elegáns kifejezés arra, hogy mit érzek. Számomra gusztustalan a látványvilága, a fű grafikája pl. olyan, mint a PS1-es Tomb Raiderben. Az arcokat baltával faragták HD-be, az irányítás túlbonyolított, a mesterséges unintelligencia vérgagyi – szerintem ez az eddigi leggyengébb háborús FPS. Öt (igen 5) pontot adnék neki, egy dekával sem többet, és a saját példányomat is azonnal elcserélem, ahogy Böjti visszahozza.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

UBISOFT / GEARBOX SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

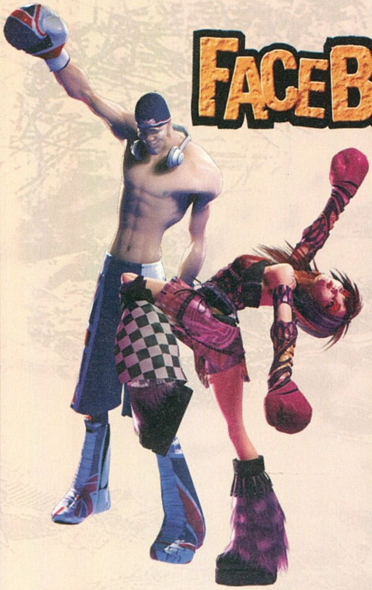
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS3	1 játékos (20 online) dd 5.1, 720p/1080i
X360	1 játékos (20 online) dd 5.1, 720p/1080i

✔ háborús hangulat, csapatmunka
X nem tökéletesített, hanem csak grafikailag turbózott változat

PS3 X360
7 pont

FaceBreaker







Köszönő, hogy ezt játékot választottad! Ez játék okoz nagy örömet kicsiknek és nagynak! Játékot dobozából kiveszed, hogy fóliát leszeded, kisgyermeket messze tartani tőle, mert ha megeszi, az betegséget okozhat! Játszó korongot kiszeded és berakod Játék Állomás Három vagy X-Doboz Háromcá Hatva gép belsejébe neki. Ne tessék egyéb felhasználást, tilos!

A játék boksz játék, te ütöd ellenfelet és az ellenfél üt vissza téged! Vidámság! Tessék még rúgni és dobni is, ez lehet és szabad. Nem irányítót dobod, ellenfelet. Irányítót kisgyermek közelébe ne dobd, mert ha eltalálja, az betegséget okozhat! Te ha játszol, akkor négy irányból nyerheted meg. Egy: neked háromszor kivered az ellenfelet! Ha ellenfél téged kiver háromszor, akkor neked a játék vége! Keto: arctörő négyzeteket te mind kigyújtod, ha világít, azonnal nyertél, öröm! Nyerés mellé neked trófea fej jár, ami az ellenségességé volt. Három: neked kibírni nehéz három menetelés a gyűrűben. Ha maradsz benne hármat neked az nyerés! Négy: hirtelen meghalsz te vagy az ellenség, ha döntést nem csinál a játék, mert ti mindketten egyformák vagytok. Ez játéknak lehetőség, hogy ha te vagy ellenfeles csináltok az első kiütést, azonnal nyertek. A játék képén vannak csíkok, amik nektek életet jelentenek, ha zöld. Ha zöldet elfogyasztod, akkor vigyázz, mert piros jön. ami nem jó, mert neked fáradást jelez! Ilyenkor vigyázol és hátrafelé véded magad, hogy vissza jöjjön a zöldség csík.

Neked vannak ütéseid. Ketoféle gyenge ütésed, ezek ellenségességet késztetik hátrafelé és elterelődik a figyelme támadásról! Ha eléggé elterelődött, te ütsz nagyobbakat, hogy lenyomva tartósítod a gombokat. Nagyon hatalmas ütést is lehet ütni, ennek a nevét nevezik mindenféle breakernek, amivel ellenfél felrepül a levegőben, onnan esik le, te újabb ütést ütsz, ez a csíkját lefelé viszi nagyon. Verés közben lépkedsz és mozogsz a kis öröm rudakkal, és dobálod is ellenfeledet, ha a helyzet olyan, ami látványosságot okoz. Véded is magadat! Ha az ellenséges ütlegel, te lenyomkodod és tartósítod a megfelelő gombot, ha magasan ütlegel, akkor magasan ütés gombot, ha alacsonyan, akkor alacsonyat. Ha te jól időzöl, akkor véded és ellene kontra támadsz utána hamar, te leszel előnyben! Védekező mozdulás az lehet blokkingolás, ellépés és kitérés szintén, ha te ezeket be gyakorlatozod, mert egyébként te káromkodás hangosan. Aki hangosabban káromkodás, az nyer! Ha a szomszéd erre átjön, az betegséget okozhat! Lehetőség van gúnyra is, ha ellenségedet gúnyálod kifelé, de ennek jelentése nem sok van, hanem kevés, ha te játékot tartod a szemeid előtt.

Ha játszol majd gépezettel, akkor lehet, hogy neked a játék nehézkedése sok lesz! Hiábavalóság a nehézkedés állítása, mert a játék igényli a magas tapasztást a reflexiós játékok területén. Te próbálj elsőnek okosan játszani, de kis idő után a te türelmi időd elfogy és próbálsz kiabálni a képalkotó készülékre. Az irányítót ne dobd a képalkotó készülékre, mert balesetet okozhat! Neked szükséged van minden ellened fél ember gyengeségének a kitapasztására, majd ha kitapasztottad a gyengeségét, próbáld meg legyőzedelmeskedni! Gyakorol, kiabál, káromkodik, betanul, lever, ez vidámság! A kitapasztást segíti a kis csiling hang és az ellenfél rázkódása, ha olyat mozdultál, ami neki gyengeség! Termesztő cég garantálja neked tanulás, mert ha nincs gomb nyomás tanulás nincs vidámság, ha gépezet ellen játszol.

Játszani lehet nem gép ellen is, ketten! Az irányítót ne dobd játéktársaságod felé, mert balesetet okozhat! Ha ketten játszol, akkor nagyobb lesz neked a siker élménye, mert a gépezet rendkívül csalós és könyör nélküli. Ezért egy személyi játékra csak a nagyon nyugodalmas embereknek ajánlatos! Aki nem az ideges lesz, kiabálni fog és dobálni az irányítót. Mi szóltunk! Ha neked van kötve a falba inter hálózatod, akkor te fogsz játszani tudni másokkal a világon, és eredményességedet közre tenni nekik. Valamint a te általad termesztett harci embert is feltöltögetheted, letöltögetheted, ez öröm! Ha van neked kamera! Arcodat lefotografálva elölről és oldalsó részről, azt a gépezet feldolgozza és a te arc szerkezeted lehet a bokszoló emberen a játékban benne. Fantasztikus életszerű! Vidámság! A feldolgozás igen sok idő, közben megeheted a kutyádat, macskádat. Fotográfiát is lehet adni készen, ha felfele töltöd kiadványozó cég honi lapjára. Egyszerű! Mi azt ajánljuk a játszó neked, hogy inkább akkor vásárold meg a terméket, ha te sokan játszol, mert a magányos egyjáték betegséget okozhat, neked agyvérzés! A játékot grafikusan képzeld el, ne mint életben amit láthatsz, hanem amit rajzolt filmen. Harci emberek mozdulása nekünk tetszett, rugalmasan animálnak ide-oda, támadó és védekező cselekedeteik élőlényszerűek, nem mint izomsorvadásban szenvedő Pinokkió bábok! Sajnáljuk, de minden elmondott örömöt takar a nagy bánat, hogy az arctörő rendkívül nehézkes szingliként. A gombok nagy sebességű összevissza nyomogatása balesetet okozhat! Hüvelykujjad begyullad, fájdalmat okozhat! A sikernek élménye abszolút módon nem garantált, ha megvetted és megbánod, akkor vidd vissza kereskedőhöz. Ráfizetést okozhat!





(Kínai – angol – német – lengyel használati utasításból magyarra fordította)

Dzson Kup Lung

MARTIN BELESZÓL!

Ez... erre nem találok szavakat. Dzson, szerintem te itt most maradandót alkottál. Leborulok nagyságod előtt! Köszönöm, hogy együtt dolgozhattunk. :)

FACEBREAKER

EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

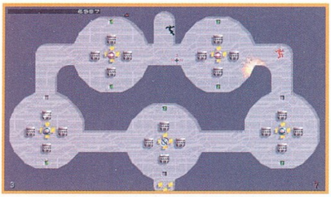
PS3 1 - 2 játékos (2 online), 720p/1080p, hd 5.4 mb ps eye

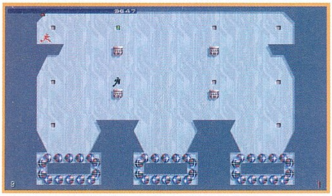
X360 1 - 2 játékos (2 online), 720p/1080p, live vision

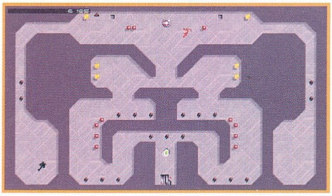
✔ jópofa a saját pofa lehetősége
✕ hihetetlenül nehéz és frusztráló a gép ellen

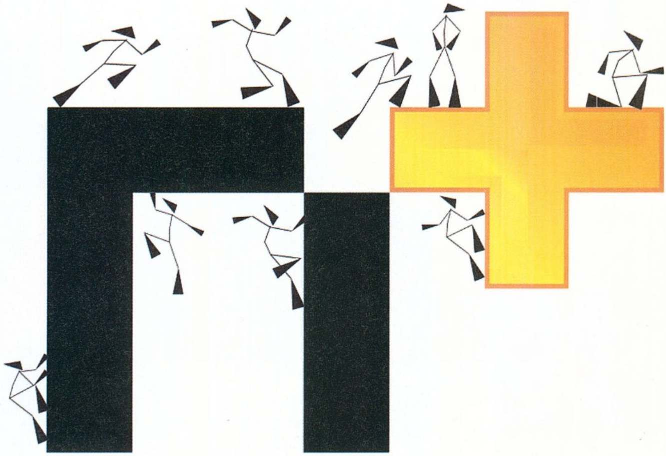
PS3 X360
4.5 pont

AZ AKCIÓ FEDŐNEVE: NINDZSÁÁÁÁÁÁ









Egészen érdekes karriert futnak be mostanában az öt-tíz perces szórakozásra belőtt kis flash / arcade ökörségekből ihletet merítő produkciók. Elvileg minden tény azt indokolná, hogy a belőlük készült egész estét variáció alig fogja megütni az elvárható minimum szintjét, ugyanakkor a Geometry Wars: Galaxies és a Zoo Keeper teljes értékű, hosszan tartó szórakozást garantáló produktumok. Ezen oknál fogva nem is lepődtem meg igazán, azon, hogy a szintén flash gyökerekkel rendelkező **N+** kimagaslóan jó pontszámokat kapott internetszerte.

EGYSZERŰ, MINT A FAÉK

Az N+, akárcsak a Michael Dudikoff nevével fémjelzett akciófilm sorozat (Amerikai ninja) a ninják veszélyekkel teli világába enged betekintést, és kábé annyira is valósághű, mint az említett mozgóképek. A sztorit teljességgel mellőző tesztalanyunk hősének szüksége lesz messze földön híres reflexeire és gyorsaságára, hiszen minden menetben négy darab, csapdákkal teletűzdelt pályán kell átküzdenie magát, ahhoz hogy kicsit pihenhessen és nem mellesleg a konzol közben elmentse elért eredményét. A helyzetet némiképp nehezíti, hogy erre mindösszesen másfél perc áll rendelkezésre, valamint a szadista tervezők minden szakaszt szépen feltöltötték olyan furmányos eszközökkel, melyek egyetlen közös tulajdonága, hogy érintésüket azonnal halállal jutalmazza a program. A meglehetősen szűkösre szabott időkorlátot az aranyszínű négyszögek felszedésével lehet némileg kitolni, de mivel ezek elhelyezését felsőbb szinteken általában a „szemétség", illetve „fa**ság" kifejezésekkel lehetne kommentálni, a kétségbeesés és a pánik érzése végig ott munkálkodik a játékosban. Tapasztaltabb rókákban az N+ elindítását követő 5 percen belül jelentkezhet az úgynevezett „Impossible Mission érzet", ami több szempontból nézve is jogos (2D, időkorlát, robotok, pánik, steril környezet), pluszban nekem még az igazságtalanul elsüllyedt Exit c. logikai produktum is többször bevillant az ugrabugra közben. A gépes felüket mutató opponensekből jó sokféle van, a meglehetősen snassz aknákon kívül akad még kúp / Dalek (kinek mi tetszik) alakú robot, aki ninjánkat meglátva kitörő örömmel kezd el felénk sietni, hogy fémes öleléssel vessen véget egyébként is rövidtávra tervezett életünknek. Aztán vannak még lövegek, amik nem átallnak célkövetős rakétákkal / golyókkal vagy lézersugarakkal támadni a gyengébbre, lebegő gömbök és lángoló platformok, amik ha első körben nem küldenek ibolyaszagoló körútra, az újrahasznosítás jegyében liftként is üzemeltethetőek.

Mindezen válogatott szörnyűségekkel szemben az általunk irányított kis ninja egyet tud tenni: hősiesen elszaladni. Az iránygombokon kívül egyedül az ugrás kerül használatra, aminek alapvető technikáit érdemes minél gyorsabban elsajátítani, mert nélküle már az első szakaszok leküzdése is komoly nehézségekbe ütközik majd. Alapjáraton a gombot egyszer megnyomva szereplőnk felugrik az oxigénnel telített térbe, hosszan nyomva tartva magasabbra szökell, a falakról meg vissza tud pattanni, persze csak abban az esetben, ha a gémer a megfelelő pillanatban tud ikszelni. Falakon még lehet lassan csúszni lefelé, ez akkor jön jól, ha nagy magasságból zuhanunk alá, mert a fekete ruhás videojáték szereplők egészségi állapotára nézve az is eléggé halálos szokott lenni. Az első pár pálya után szerencsés esetben már rá lehet érezni mikor, merre és főként hogyan kéne elrugaszkodni. Így az elsőre kivitelezhetetlennek tűnő feladatok is legyűrhetőek, a ninja kezdetben suta mozgása pedig kap egy finom, légies stílust, ami baromi jól néz ki és némiképp feledteti a tökéletességet kíméletlenül megkövetelő játékmechanikát. Persze az igazán nehéz részek rendre a pályacsokrok végén kerülnek bedobásra, amit kicsit görény húzásnak tartok, mivel ugye menteni csak mind a 4 szakasz letudása után lehet, de annyi hárdkórgémerség mindenkiben kell, hogy legyen, hogy ezt megbocsássa.

MULTI, PÁLYASZERKESZTŐ, DS

Igen, van multi is, de mivel a közvetlen környezetemben nem nagyon volt olyan épeszű ember, aki pont ezzel a játékkal akart volna többedmagával szórakozni, ez most kimaradt, mondjuk annyira nem is sajnálom, mert nem hiszem, hogy olyan zseniális lenne a coop / deatmatch móka. Annál érdekesebb viszont a Community menüpont, ami egy rövid regisztrációs procedúra után szélesre tárja az N+ világát, hiszen segítségével kipróbálhatjuk és saját gépünkre menthetünk a más felhasználók által feltöltött pályákból annyit, amennyit nem szégyellünk. A navigáció itt egy kicsit nehézkes és a nagy művek színvonala is erősen ingadozó, de kis türelemmel az eredeti játékba illő gyöngyszemekkel lehetünk gazdagabbak. Ha pedig valaki esetleg nem találna köztük igaz kihívást, még mindig ott a lehetőség arra, hogy a pályaszerkesztővel elkészüljön a George Bush fejéről mintázott szakasz, amit feltöltve lehet learatni a babérokat. Az utolsó pillanatban kézhez kapott DS verzióban benne van minden, amit a nagy testvér tud (állítólag még cuccokat is lehet le / feltölteni, de ezt nem tudtam kipróbálni), viszont a pályakészlet tökéletesen különbözik, így akinek bejön ez a fajta hardcore ugrabugra, akár egyszerre két adagban is magához szólíthatja a játékot.

Jöjjön a szokásos sirám: a két képernyő nem igazán került kihasználásra. Míg az alsón fut az éles akció, a másikon kicsit távolabbról láthatóak a történések, ami tényleg hasznos volna, ha lavírozás közben lenne idő a nézelődésre. De nincs. Touch screen kihasználás nukuszuri (pályaszerkesztésnél azért lehet pakolgatni az elemeket a segítségével), mondjuk nem is nagyon lehetett volna normálisan beleapplikálni, így ez most nem jelent hibát.

Az N+ pontosan azt nyújtja, amiért a handheld gépeket kitalálták: két megálló a buszon, aztán mész a dolgodra. Igazság szerint hosszabb távon nem is igazán érdemes erőltetni, mert az önmagát gerjesztő, sorozatos kudarc felőrli az idegrendszert, így három pályacsokornál többet egyhuzamban nem tanácsos végigtolni. A verziók közül a PSP-s talán egy hajszállal jobban sikerült, de ezt lehet, csak a nagyobb képernyő kényelmessége mondatja velem, így a kihívások rajongói, platformtól függetlenül szerezzék be, mert ez nem lesz egy rövid menet.

eszgé



MARTIN BELESZÓL!

Az Xbox Live verziót megvásároltam kryss777 haverom tanácsára. Úgy az ötödik pálya magasságában megjött az emo feeling: „most azonnal felkötöm magam, hosszában felvágott vénával" kiáltással léptem ki a dashboardra, és elhatároztam, hogy ha legközelebb találkozom kryss777-tel, először is jól bepancsolok neki, aztán amíg a vérző orrát törölgeti, kizsebelem, és visszahúzom a game árát, meg egy kis bánatpénzt is.

N+

SILVERBIRCH STUDIOS / ATARI
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

NDS — 1 - 2 játékos, wifi, mentés 128 kb

PSP — 1 - 2 játékos, wifi

✔ sok pálya, igazi kihívás, jópofa
X néhol túl nagy kihívás, szemét mentési rendszer

NDS PSP
8 pont

itt játszva vásárolhatsz

576 KByte ÜZLETEK

Új üzleteket nyitunk!

Debrecen (Árkád)
nyitás: 2008. nov.13.

Kaposvár
nyitás: 2009. ápr.02.

Szolnok
nyitás: 2008. okt.12.

internetes rendelés:
www.576.hu

telefonos rendelés:
06 70 365 0385

Budapesti üzleteink

Árkád Üzletközpont	06 1 434 80 76
Arena Plaza	06 1 324 70 04
Campona Üzletközpont	06 1 424 34 24
Duna Plaza	06 1 239 28 58
Europark	06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont	06 1 345 80 76
Pólus Center	06 1 419 41 17

Vidéki üzleteink

Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440







AKCIÓ!

2001
2002
2005
2006
2007
évfolyamok

Most hihetetlenül kedvező áron, 999.- /évfolyam
rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait
amíg a készlet tart! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok
boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg
adataidat és már küldjük is

(Kérjük, hogy nevedet, címedet
telefonszámodat pontosan add meg!



Megvehetec
az 576 KByte üzletekbe

Megrendelhetec
Comgame 576 Kf
1329 Budapest Pf.: 24
telefonon: 06 1 369 268
interneten: www.576.h

999.- / évfolyam

A megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999 Ft. Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes. (Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004)

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI PARTNERÜNK A VISION COMPUTERS KFT.
www.visioncomputers.hu

Számítógépeink vírusvédelmét az ESET NOD32 Antivirus System biztosít
NOD32


KILLZONE® 2


XBOX 360

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS TREASURE (WII) VÉGIGJÁTSZÁS

IRÁNYÍTÁS

Gombkiosztás:

Wiimote:	kurzor mozgatása
A:	ellenőrzés / OK
	vizsgálás / mozgás
B:	kamera nézet / visszavonás
+:	szünet menü
–:	videó átugrása
1:	tipp kérése

Speciális mozdulatok:
A Wiimote vízszintes irányú rázása Wiki haranggá változását eredményezi. Segítségével a kincsesládák őrzőszellemeit tudod elűzni, élőlényeket tárggyá változtatni és fordítva: tárgyakat élőlénnyé változtatni.

Többjátékos mód:
Az újabb Wiimote-ok csatlakoztatásakor további segédkurzorok jelennek meg a képernyőn, melyekkel barátaid is megvizsgálhatják a különböző dolgokat. A társ az A gombbal jelölheti ki a megvizsgálandó területet, a B gomb lenyomva tartásával pedig egy vonalat rajzolhat a képernyőre, ami egy idő után eltűnik. A segédkurzorral viszont nem lehet a menükben mozogni vagy helyszíneket átkutatni.

A legtöbb pályán két-három titkos kincses láda található. Ezek leírását a dőlt betűvel szedett részben találod.

ALAPVETŐ TUDNIVALÓK

Ugyan a Zack & Wiki lényege a rámutatás és a klikkelés, majd a Wiimote-tal való variálás, a minél sikeresebb előrehaladás érdekében nem árt tisztában lenned néhány fontos dologgal.

Wiki csengőként rázása
Zack társa, az aranyos kis repülő majomra emlékeztető lény, Wiki lényegét tekintve egy harang. Elsődleges funkciója az élőlények különböző hasznos tárgyakká (pl. bomba, kalapács) változtatása. A tárgyakat utána Wiki segítségével ugyanúgy vissza lehet változtatni élővé, ha szükséges. Viszont a mérges (piros szín jelzi ezen állapotukat) élőlények nem fogják meghallani Wikit, míg valahogyan kupán nem csapod szerencsétleneket. Wiki harang voltának másik fontos tulajdonsága, hogy a közeli érméket magához vonzza. Ám mivel ezen hatókörének vannak korlátai, a messzebbre eső érméket rákattintással kell begyűjtened.

A fehér figura a képernyő jobb felső sarkában
Amikor ráklikkelsz egy olyan tárgyra, amelyet a Wiimote-tal fogsz tudni mozgatni, ez a fehér figura mutatja be, miként kell tartanod a joyt. A játék elején pontosan illusztrálja, mit kell tenned, máskor pedig azt is, mikor kell mozgatnod a Wiimote-ot és mikor kell megállnod.

HirameQ
Az egyes pályák feladatainak teljesítéséért kapott pont. Vagyis ha kapsz HQ-t, akkor tudhatod, hogy jó úton jársz. A kapott pontok száma függ attól, hogy hibákkal vagy azok nélkül sikerült megoldanod egy feladatot. Egyéb cselekedeteid is hatással lehetnek a HQ-ra: ha pl. megtalálod Johnny-t a pályán, és ő mond neked egy tippet, nem fogsz az adott feladatért teljes HQ pontszámot kapni. A gyűjtött HQ alapján kapod meg a rangodat minden egyes pálya végén.

Csillogós helyek
Figyelj a csillámos pontokra. Minden pályán átlag két-három darab van belőlük. Ezeken a helyeken Wikit megcsörgetve érméket vagy ún. Titokzatos Kincseket gyűjthetsz be.

Titokzatos Kincsek
A klasszikus Capcom játékok karakterei. Minden pályán egy-egy van elrejtve. Vizsgálj meg minden köcsögöt, követ és csillogós helyet, hogy megtaláld őket. Bár sajnos (50%-os arányban) előfordulhat, hogy az adott pálya Titokzatos Kincse nem bukkan fel, ilyenkor kezdd elölről a pályát, ha mindenképpen meg akarod találni.

A Szerencse Madara
Néhány pályán bukkan fel, különböző pontokon. Amikor rátalálsz, csengesd meg Wikit a közelében, és szedd fel az összes érmét, amit elszór reptében. Ha a Madár eltűnne a szemed elől, klikkelj a kamera ikonra, keresd meg, kattints rá és folytasd a pénzgyűjtést.

Bonelich von Skeleski
Ha megpillantasz egy földön heverő koponyát, amelynek groteszk módon haja is van, csengesd meg Wikit, hogy feléleszd Bonelich von Skeleskit. Bonelich kihív egy minijátékra, melyben a Wiimote rázásával klasszikus Capcom slágereket kell előadnod. Ha jól csinálod, a jutalmad egy titkos kincses térkép, vagy Wiki fejlesztése. Ha elbukod, újra kell kezdened. A függőlegesen tartott Wiimote-ot akkor kell megráznod, amikor a hangjegy a piros jelhez ér Bonelich gallérján. A piros soroknál rázd gyorsan a Wiimote-ot! A lényeg a pontosság és a gyorsaság.

A Tipp Orákulum
Ha az adott pálya bármely pontján megnyomod az 1-es gombot, megjelenik a Tipp Orákulum. A főmenüben nagyi (Granny) boltjában vásárolható Orákulumbabákért (Oracle Dolls) vehetsz tőle tippeket, ha elakadnál, és nincs kéznél e végigjátszás. Ha pedig netalántán elhalálozol, az ugyancsak Nagyinál megvásárolható Platinum Jegyekkel (Platinum Ticket) támaszthatod fel Zack-et, ha nincs kedved elölről kezdeni a pályát.

Maddy
Az egyetlen, valóban hasznos figura a főmenüben. Kis összeg fejében a térkép bármely pontjára elküldheted, hogy kincseket keressen. Általában egy pálya teljesítése után tér vissza, de az is előfordulhat, hogy pár másodperc múlva. Ha találtál egy titkos kincses térképet, küldd ki Maddy-t a térképen megjelenő kék keresztre. Minden egyes rész, amit átkutatott, elhalványul. Amint megtalálta az iránytűt, látni fogod azon kincset előfordulási gyakoriságát és mennyiségét, melyeket olyan helyekről gyűjthet be, ahol már járt. Küldd ki őt minden egyes pálya között, így biztosan meg fogod tudni tölteni a polcon sorakozó könyveket a talált kincsek képeivel.

Titkos kincsek
Az utolsó pálya teljesítése után Barbaros felkínálja számodra a lehetőséget, hogy megtaláld az általa elszórt titkos kincseket a térképen. A kincsesládák képei alapján megállapíthatod, mennyi van belőlük az adott pályán. Ha Maddy-t folyamatosan kiküldöd, megtalálhatja a Régi Tant (Ancient Lore), amiből tippeket kapsz a titkos kincsek lelőhelyére vonatkozóan.

VÉGIGJÁTSZÁS

JUNGLE RUINS (ROMOK A DZSUNGELBEN)

1. „A Journey Begins" (Egy utazás elkezdődik)
A kaland nyitányaként hőseink egy repülőgép fedélzetén utaznak. Beszélj a repülőgép pilótájával, Johnnyval, melyet követően a gép vidám zuhanásba kezd. Nézz szét a jobb felső sarokban látható kamera ikonra klikkelve a külső kamera móduszban. Egy hatalmas repülő, a Rózsakalózok gépe próbálja fogságba ejteni Zack és Wiki repülőjét. Rózsa kapitánynő zsoldosai a gép tetejére ugranak és elkezdik kalapácsokkal ütni a tetejét. Ideje menekülni! Johnny kilövi magát a pilótaüléssel, neked a hátsó fedélzeti nyílás maradt. Klikkelj a karra, a Wiimote-ot függőlegesen tartva és lefelé rántva húzd meg a kart. Kattints a kinyílt ajtó nyílására, mire hőseink kiugranak. A lefelé tartó hosszú úton a B gombot megnyomva nézz szét, és vedd észre a képernyő bal felső részében zuhanó esernyőt. Ráklikkelve a birtokodba kerül (Old Umbrella),

melyet megvizsgálva egy 2-es számot látsz az alsó részén. Ez azt jelenti, hogy a 2-es gombot megnyomva tudod kinyitni. Hőseink zuhanása lelassul. Wiki javaslatára engedd el az esernyőt, mire a két fura figura a fák tetején landol. A Wiimote előre és hátra rázásával szabadulj meg a fogságból, de a veszély még nem múlt el, ugyanis a szerencsétlenül járt roncs maradványa egy vízesés közreműködésével könnyen és gyorsan hőseink fejére eshet. Klikkelj a nagy fára, rázd meg a Wiimote vízszintes irányú mozgatásával, melynek következtében egy százlábú esik le a földre. A Wiimote rázásával Wikit alakítsd át haranggá, a százlábút pedig egy Százfűrésszé (Centi-saw). Vedd fel, majd a Wiimote életszerű mozgatásával vágd át vele a fa törzsét, mely így egy hidat képez a rohanó folyó felett. Még mielőtt átmennél, rázd meg a megvizsgálható ködarabokat, és gyűjtsd be az érméket – ha szerencsés vagy, a VULGUS Titokzatos kincs is felbukkan. Az érméket rájuk kattintva, vagy Wiki csengőként rázásával is begyűjtheted. Most haladj át a hídon, majd a túloldalon menj a fa melletti csillogós részhez, itt is rázd meg Wikit és tedd zsebre az újabb érméket. Ezek a csillámos pontok minden pályán titkos kincsek rejtekhelyét jelzik. Menj a kincses ládához, Wiki megrázásával űzd el az őrzőszellemet, majd nyisd ki. Hőseink megtalálják Barbaros legendás kalózkapitány aranykoponyáját, mely megkéri őket, hogy keressék meg a többi testrészét is. A jutalom mesés: maga a kalóz legendás hajója. Lehet ennek az ajánlatnak sokáig ellenállni?

Titkos kincsesládák: nincsenek.

2. „Pit of Tragedy" (A szerencsétlenség gödre)

A szemben levő barna ajtó mögött rejtőzik a keresett kincsesláda, így első dolgod az ajtónyitó kulcs fellelése. Menj fel a lépcsőn. A kulcs egy nagy kígyótotem szájában van, de egyelőre nem tudod elérni. Keresd meg a jobbra levő köcsögöt, rázd meg, kikergetve a benne rejtőző kígyót. Wikit megcsengetve a csúszómászó egy Csúszó Fogóvá (Slither Gripper) alakul át, mellyel most már magadhoz tudod venni a Romok Kulcsait (Ruins Key) a kígyótotem szájából. Menj vissza le az ajtóhoz és használd a zárban az imént szerzett kulcsot úgy, hogy a Wiimote-ot balra forgatod. Belépve ne rohanj előre, mivel a helyiség közepén levő gyanús rész beszakad hőseink alatt. Ha a köcsögöt megvizsgálod, megjelenik Johnny és elmond egy tippet – ami viszont rontja a teljesítményedet, tehát ha olvasod ezt a végigjátszást, ne foglalkozz vele. :) Ehelyett menj vissza a fogóért és húzd meg vele a helyiség hátsó részében található láncot. A felső platform alja beleesik a tüskegödörbe, ezzel szabad és főleg biztonságos utat nyitva a kincsesládához. Mielőtt kinyitnád, rázd meg mind a három fát, mire megjelenik a Szerencse Madara, aki érméket hagy maga mögött bárhol, ahol megfordul. Gyűjtsd be a pénzt a többi köcsögből és kőtömbből is. A kígyótotemtől balra levő tömb alatt találod a SON SON Titokzatos kincset. Menj vissza a kincsesládához, és vedd fel Barbaros következő kincsét, az Elend Karkötőt (Elend Bracelet).

Titkos kincsesládák:
» Vedd fel a totem fejét, és kezdj el körözni a kígyótotem körül egészen addig, míg észre nem vesz. A figyelme felkeltését a fej mellett megjelenő felkiáltójel jelzi.
» Törj szét minden köcsögöt.

3. „Three Colossi" (Három kolosszus)

A köcsögökből és a tömbökből szedd fel az érméket, balra, a csillogós helyen pedig Wikit megrázva találod a POW Titokzatos Kincset. Most kattints a középső emelvényre. A magasban levő kígyómintát megvizsgálva láthatod, hogy az oldalán levő minták lefelé mutatnak, a feje pedig jobbra néz. A mintának megfelelően rakd egymásra a kígyó-darabokat (forgasd is őket a Wiimote-tal, ha szükséges), majd húzd meg a kart. Ha mindent jól csináltál, akkor egy trükkös indítókar (Crank Handle) a jutalmad. Most menj a bal oldali kolosszushoz, melynek közepén egy +-t formázó mélyedést látsz. Az indítókart fordítsd át (rántsd felfelé a Wiimote-ot), hogy a +-t formázó vége kerüljön előre, majd forgasd meg vele a zárat. A szobor karja leütötte a kígyótotem fejét (Totem Head). Vedd fel a fejet és rakd a jobbra látható lépcső aljában levő mintás lapra. Menj a jobb oldali kolosszushoz, forgasd meg benne a kar másik, háromszöget formázó végét. A nagy omlás jelenete után sétálj fel a kincsesládához, és gyűjtsd be a Grauen Kesztyűt (Grauen Goblet.)

Titkos kincsesládák: miután leütötted a kígyótotem fejét a szobor karjával, az indítókar segítségével állítsd vissza a kart eredeti pozíciójába.

4. "Flute of the Growlin' Goblins" (A kántáló goblinok fuvolája)

Gyűjtsd be a két fa közötti csillogós résznél az érméket, majd a nagy kőtömbre klikkelve és a Wiimote-ot rázva távolítsd el az útból. Egy nagy lyuk válik láthatóvá. Menj a gondolához, melyet megvizsgálva Wiki elmondja, hogy csak akkor lehet használni, amikor a goblinok fejüket lehajtva imádkoznak; egyébként észrevesznek és a párosnak csúnya vége lesz. Amikor a fehér figura mellett a MOVE íródik ki, forgasd a kart előre, ha a STOP, azonnal állj meg. Juss át a túloldalra; a kincses láda platformjánál nem érdemes megállni, mivel a ládát lobogó tűz öleli körül. Odaát rázd meg valamelyik pálmafát és vedd fel a lehullott kókuszdiót (Coconut). A sziklaperem közelében levő csillogós résznél rázd meg Wikit és gyűjtsd be az érméket. A gondolával juss vissza az előző oldalra, és a kókuszdiót dobd bele a nemrég feltárult üregbe. A kókuszdió fejbe kólintja az üregben megbúvó kígyót, aki kimenekülve a nyíláson halálra rémíti az odalent főzőcskéző goblint. Emberünk ájultan esik össze. Most vegyél fel egy lila Altatógombát (Sleeping Mushroom) a földről, és a liánon lecsúszva, majd a nagy kondérra kattintva ejtsd bele a kotyvalékba. A kígyót Wiki harang alakja segítségével változtasd át a Csúszó Fogóvá (Slither Gripper). A segítségével ragadd meg a Vas Merőkanalat (Iron Ladle), és kongasd meg vele a gongot. Gyorsan mássz fel a liánon, hiszen a goblinok elözönlik a konyhát a varázsital felhörpintése céljából; a belekevert altatónak hála azonban hamarosan az összes mély álomba merül. Mássz vissza le, és vedd fel a Kántáló Goblinok Fuvoláját (Growlin' Goblin Fute). Ha akarod, Wiki segítségével változtasd a hortyogó goblinokat Goblin Totemekké. A fuvolával a kézben menj a kincses ládát tartó platform oszlopához, és vizsgáld meg az oldalán látható ábrát. A Wiimote-ot tartsd úgy, ahogy az ábra mutatja, és nyomd be a rajzon kijelölt gombokat. Amint megszólal a helyes melódia, a magasban égő lángok kihunynak. Mielőtt felmennél, gyűjtsd be az érméket a totemtől jobbra csillogó részen, a fa melletti csillámnál pedig a TON TON Titokzatos Kincset találod. A földön fekvő koponyánál Wikit megszólaltatva éleszd újjá Bonelich von Skeleski-t, ha kedvet érzel egy kis zenés minijátékhoz. Ha elég jól játszol, a Titkos Kincses Térkép a jutalmad. Most menj fel a kincsesládához, és kinyitva megszerezted a Neid Horgonyt (Neid Anchor).

Titkos kincsesládák:
»Menj oda és vissza a gondolával néhányszor.
»Változtasd az összes szendergő goblint totemekké, és dobd őket az üstbe. (Brutális! :)
»Játszd el a melódiát a fuvolán visszafelé.

5. „The Fountain Guardian" (A szökőkút őre)

Mássz fel a liánon, és vizsgáld meg a vízi csúszdát. Hamarosan egy béka ugrál elő, akit Wiki segítségével változtass át Békabombává (Frog Bomb). Dobd bele a vízbe a csúszda tetején, eképpen felrobbantva az odalent horgászó goblint. Törd szét az összes kőtömböt, míg az egyik alatt egy kukacot (Worm) nem találsz. Kezdeben a kukaccal csússz le a vízi csúszdán. A goblint változtasd totemmé, majd klikkelj a horgászbotra. Most klikkelj a horogra és a Wiimote finom mozgatásával akaszd rá a gilisztát. Dobd a horgot a vízbe, melyre rövid időn belül ráveti magát a lenti vízi üregben megbúvó, nagyobbacska hal. Amint ráharapott, a fehér figura utasításának megfelelően rázd gyorsan fel-le a Wiimote-ot, ha a MOVE íródik ki, és állj meg, ha a STOP. Ha elrontanád, ússz a kis tó túloldalára – anélkül, hogy lemerülnél, egyébként halkaja leszel –, vegyél fel egy másik gilisztát, és folytasd. Amint végeztél a Szökőkút őrével, húzd ki a földből a két gumós növényt. Amint az összes répát kihúztad és az összes kőtömböt széttörted, megjelenik a Szerencse Madara. Szedd fel az összes érmét, amit csak tudsz. Most ugorj a kis tóba, ússz az aljára, és a dugóra kattintva, majd felfelé rántva húzd ki a helyéből. A víz eltűnik. A barlang bal oldalánál csillogó részen rázd meg Wikit és vedd fel a SUI SUI Titokzatos Kincset. Ha van kedved, játssz Bonelich von Skeleski koponyájánál, és szerezd meg a Titkos Kincses Térképet. Mássz fel

a liánon, menj le a lépcsőn a kútig és vedd fel a Romok Kulcsát (Ruins Key). Menj vissza a mederbe. Ragadd meg a dugót (Spring Plug), és tedd a helyére, mire a víz ismét befolyik az üregbe. Ússz le, vedd fel a kulcsot, ússz át a víz alatti járaton. Nyisd ki az ajtót a Romok Kulcsával, majd a kincsesládából vedd magadhoz Barbaros kapitány újabb tartozékát, az Abscheu Távcsövet (Abscheu Scope).

Titkos kincsesládák:
» Adj a cápának öt darab gilisztát. Ehhez állj a kis tó jobb oldalára, és onnan hajigáld be őket a vízbe.
» Tegyél egy kukacot a vízi csúszda tetejére. A béka leugrál a tó jobb oldalára. Változtasd Békabombává, és dobd a tóba.
» Ugorj a tóba a jobb partról, és csússz bele a vízi csúszdáról. Ismételd meg ezeket, miután leeresztetted a vizet.

6. „King of the Jungle" (A dzsungel királya)

Törd össze a köcsögöket, szedd fel az érméket, majd a százlábút Wiki segítségével változtasd át fűrésszé (Centi-saw). Menj át a fatörzs-hídon, és fűrészeld át a barlangtemplom bejáratát lezáró két farudat. Menj be és fel a lépcsőn, egészen a felső teraszig, ahol a nagy szörnyeteg tanyázik. Ragadd meg a nagy vázát (Scale Vase), vidd le a lépcsőn és dobd a kígyótotem fejére úgy, hogy fejjel lefelé tartod. Most vedd fel az egyik rudat, menj vissza a tábortűzhöz és gyújtsd meg. Lett egy fáklyád (Torch). Menj vissza a barlangba, fel a lépcsőn, és közelítsd meg a szörnyet a fáklyával a kezedben – a nagy fickó halálra rémülten menekül hátra, magával víve a kincsesládát is. Menj vissza le a lépcsőn, majd haladj tovább a templom belsejébe. Az égő fáklyát tedd a sötét helyiség bal oldalán álló kígyótotem oldalára. Menj ki a szomszédos járatba, és a csillogó résznél Wikit megcsörgetve szerezd meg a MOMOTARO Titokzatos Kincset. Menj vissza az előző terembe, és a falon látható egyszerű rejtvénynél tedd a helyükre a puzzle-darabokat. (Egyet nem tudsz felhasználni.) A szomszédos járat eddig megközelíthetetlen része feltöltődik vízzel. Ússz át rajta, majd a folyosón a denevérek egyikére kattintva, utána Wikit megrázva szerezd meg a Denevérernyőt (Batbrella). Menj fel vele a felső teraszra. A köcsögökből szerezd meg az érméket, húzd ki a gyökereket, majd vizsgáld meg a terasz jobb szélén álló kígyótotemet. Fordítsd meg a Denevérernyőt úgy, hogy a kampós vége nézzen felfelé, majd a kötélre kattintva csússz le vele, a szörny háta mögött landolva. Vedd magadhoz a Denevérernyőt, majd csengesd meg Wikit a kincsesládánál. Ezzel a nagy szörnyet is megriasztod, aki törni-zúzni kezd, ezáltal mindhárom figura lezuhan a platformról. A levegőben nincs túl sok időd: gyorsan kattints az ernyőre és nyisd ki a 2-es gombbal. A viszonylag biztonságos landolás után csörgesd meg Wikit a totem mögötti csillogós résznél, majd a kincsesládából tedd magadévá a következő helyszín térképét (Treausre Map).

Titkos kincsesládák:
» Csengesd meg Wikit párszor a barlang bejárata előtt. Egy váza esik a kígyótotem fejére.
» Csengesd meg Wikit a templom előtt (a denevérektől jobbra), míg magadra nem tereled a szörny figyelmét. Rohanj vissza, mielőtt meglát. Most óvakodj mögé, és változtasd totemmé.
» A záró zuhanáskor ragadd meg a Denevérernyőt, és fordítsd át néhányszor, mielőtt kinyitnád.

FROZEN TEMPLE (JÉGTEMPLOM)

1. „Keeper of the Ice" (A jég őrzője)

Nehéz pálya! Egy agresszív hóseprő robot őrzi ezt a területet. Amikor az óra tizenkettőt üt – cirka minden tizedik másodpercben -, az őrült gép végigrohan a havon és felsöpör minden lábnyomot, amit Zack hagy. Ha a szerencsétlen flótás az útjába kerül, akkor bizony őt is brutálisan az arcunkba söpri. Az elkerülésére vagy a hótól mentes kör alakú platformokra kell állnod, vagy pedig a fákat megráznod, eképpen a lehulló hó betemeti a lábnyomokat. Menj a közelben álló magas platformhoz, mássz fel a létrán. Rázd meg a köcsögöt, amelyben Johnny rejtőzik. Ezután vedd fel a térség jobb oldalán, a hóban található Öreg Esernyőt (Old Umbrella), majd menj vissza oda, ahonnan indultál. Nyisd ki az ernyőt, majd kattints az oroszlánszoborra. A jeges lehellet elől az esernyő megvédi hőseinket, ám a vizes medencék befagynak. Menj a nagy vízfelület közepén levő havas kis szigeten álló Ásóhoz (Shovel), és vedd fel. A robot ide is követ, be is szakad a jég alatta – sajnos, egyelőre nem teljesen. A csillogós helyen Wikit megcsörgetve szerezd meg a PIRATE Titokzatos Kincset, az egyik jégtömb mellett pedig érméket találsz a csillogós résznél. Az ásóval szabadítsd meg a hó fogságából a didergő lila figurát, majd Wiki segítségével változtasd Totemmé (Goon Totem). Utóbbit vidd a jobb oldalon álló kör alakú emelvény törött létrájának aljához, és tedd a mélyedésbe. Menj vissza az ásóért, mássz fel, és a felső platformon levő havat lapátold rá a jégfelületre. A csillogós résznél csengesd meg Wikit és szedd fel az érméket. Menj a jégre, kicsit taposd össze a havat, majd vonulj egy biztos jégfelületre, ahol Zack nem hagy lábnyomokat. Az őrült robot takarítómunkás alatt beszakad a jég – végre megszabadultál idegesítő jelenlététől! Rázd meg a törött létra melletti fát, hogy megjelenjen a Szerencse Madara. Most már biztonsággal kinyithatod a kincses ládát, és vedd ki belőle a Leid Serleget (Leid Goblet) – Barbaros kapitány nem kis örömére.

Titkos kincsesládák:
» Rázd meg az összes fát.
» Az egyik titkos kincs a túlsó jobb oldalon levő befagyott folyó felszínén van. Egyszerűen sétálj oda hozzá.
» Vidd a Rózsakalóz totemét az oroszlánszobros pagodától (ahol befagyasztottad a vizet) a törött létrás pagodához. Közben megrázhatsz egy fát, de ne tedd le a totemet, mert elölről kell kezdened az egészet.

2. The Crystal Key (A kristálykulcs)

Törd szét a köcsögöt és a jégtömböket a bennük rejtező érmékért. A nagy kar melletti csillogó résznél további érméket találsz, jobbra, az ajtó mellett pedig a BOW Titokzatos Kincset. Most klikkelj a kamera ikonra. Odafent, a jégoszlop tetején Johnny üldögél. Kattintgass rá egészen addig, míg szegény le nem esik onnan, melyért újabb éremeső a jutalmad. Jöhet az ötletes rejtvény megoldása. Menj a bal oldali öntőformához, a lapokat rendezd sorba az ajtók színei alapján, így egy kulcs öntőmintáját kapod. Most húzd meg balra a kart, utána jobbra, és vedd fel a Jégrudat (Ice Bar) a jobb oldali öntőformából. Helyezd a bal oldali öntőformába. A kar kétszeri eltolásával készíts újabb Jégrudat, vedd fel, és kattints a kartól balra levő, vastag fénysugárra. Vetítsd a fényt az öntőformában levő rúd kanalára úgy, hogy elkezdjen sisteregni. Amikor vízzé változott, még egyszer told meg a kart, hogy megfagyaszd a vizet a kulcs öntőformájában. Ezzel a kulccsal már ki tudod nyitni a kincses ládát őrző ajtókat. Gyűjtsd be a Verbittering Bárdot (Verbittering Axe).

Titkos kincsesládák:
» A helyiség bal oldalán két kulcslyukat találsz a falban. A Jégrudat használd a jobb oldali kulcslyukban.
» Forgass meg egy magad készítette kulcsot a bal oldali kulcslyukban. Az öntőformák sorrendjének a következőnek kell lennie: szürke, zöld, kék.

3. „Icicle of Prosperity" (A jómód jégcsapja)

Először is gyűjtsd be a szokásos dolgokat a kezdőpont közelében található csillogós részeknél: a békától balra az EXED EXES Titokzatos Kincset, jobbra, a lejtő előtt és a lépcső felénél pedig az érméket. A lépcső tetején játssz Bonelich von Skeleski zenés játékával, melynek jutalma Wiki fejlesztése, aki piros fényeket kap. A lejtő aljában egy vaddisznó üldöz körbe-körbe egy Rózsakalózt. Állj a Rózsakalóz elé, csöngesd meg Wikit, mire az Totemmé (Goon Totem) alakul. A vaddisznó belerohan, és ájultan esik össze. Az állatot Wiki segítségével változtasd Vadkankalapáccsá (Boarammer). A közelben levő kis alkóvra kattintva egy denevér repül elő onnan, akit változtass Denevérernyővé (Batbrella). Vedd fel a kalapácsot, mássz fel a jobb oldali létrán, és csapj rá a nagy jégcsap feletti területre. Mássz le a bal oldalon, mire a Rózsakalóz csapdába esik Zack és a lezuhant jégcsap között. Változtasd át Totemmé, és a közeli csillogós résznél gyűjtsd be az érméket. Most kattints a nagy jégcsapra, és távolítsd el. A két Totem segítségével zárd el a vakond üregeinek két nyílását. Most menj a harmadik nyíláshoz, a kalapáccsal kólintsd fejbe szegény vakondot, majd Wikivel változtasd őt egy Vakondfúróvá (Moldrill). Vidd a túlsó jobb oldali rámpa aljához, és a szerkezeten

használva engedd ki a százlábút. Most menj fel a fúróval a nagy jégcsaphoz, vájj egy kis lyukat az oldalába, menj le a kis jégcsapért, és dugd bele a lyukba. Ismét menj le a kalapácsért. A vakond üregét megvizsgálva előugrik Johnny. A kalapáccsal üsd bele a kis jégcsapot a nagyba. Ismét menj le a vakond üregéhez, a közeli köcsögből varázsold elő a kígyót, és változtasd őt Csúszó Fogóvá (Slither Gripper). A fogóval menj a békához, Wikit megcsörgetve változtasd vissza kígyóvá, aki halálra rémíti a békát. A béka leugrik, azon nyomban változtasd Békabombává (Frog Bomb), és rakd a nagy jégcsapon vájt üregbe. A százlábút változtasd át Száz-fűrésszé (Centi-saw), és átvágva vele a nagy jégcsapot a kincsesládát őrző jégtömb szétporlad. Vedd fel belőle a Qual Kalapácsot (Qual Hammer).

Titkos kincsesládák:

» Miután szabadjára engedted a százlábút, a Vakondfúrót ismét használd a szerkezeten, mire egy gomb tűnik elő. A Denevérernyővel nyomd meg a gombot.

» Az óriási jégcsapot ejtsd a kincsesládát őrző jégtömbre.

» Fúrd meg a Vakondfúróval a kincsesládát őrző jégtömböt. Dugd a jégcsapot az üregbe, és üss rá néhányszor a Vadkankalapáccsal. Most használd a Békabombát. Vágd át a jégtömb oldalait, majd üsd a kalapáccsal egészen addig, míg a találati pontok mérője 50-re csökken. Utána üsd tovább ököllel egészen a titkos kincs megjelenéséig.

4. „Frost Breath" (Jeges lehellet)

A jelenet véget érésével húzd meg a veled szemben levő kart. Egy lézersugár találja el a Wikit fogságban tartó Jégoroszlánt. A lény dühében tombol egyet, és összetör, illetve megfagyaszt néhány dolgot a teremben. A helyiség összesen háromféle módon tud megváltozni. A lényeg az, hogy az oldalsó „öntőformákból" felvett Jégtükrökkel (Ice Mirror) elvezesd a lézer fényét a túloldali kilövőberendezéshez. Amikor a Jégoroszlán jegeset lehel, bújj fedezékbe a lézergép vagy bármelyik tükör mögött. A lézert fordítsd el a beállított tükrök irányába, majd húzd meg a kart. Mikor másodjára is eltaláltad az oroszlánt, Rózsa Kapitány jéggé fagy. Vedd fel és rakd a bal oldalon álló, széttört szobor helyére. Vedd fel a Bálványtükröt (Idol Mirror) a szemben levő szobor kezéből, és helyezd Rózsa kezeibe. A tükrök helyes beállításával megint találd el a Jégoroszlánt, aki végül pirítóssá változik. Wikit csengesd meg a két csillogós résznél, az egyiknél a COMMANDO Titokzatos Kincset találod. A kincses ládából pedig halászd elő a következő helyszín térképét (Treasure Map). Búcsút inthetsz az örök hó birodalmának!

Titkos kincsesládák:

» Állj mind a tizenegy tükörtartó elé; a platformra vagy a tükrökhöz vezető lépcsőkre. Várd meg, hogy Zack elkezdjen dideregni, utána menj a következőhöz.

» Csengesd meg Wikit a lézerágyú mellett (amelyikkel jobbra és balra is tudsz célozni), miután elpusztítottad a Jégoroszlánt.

VOLCANO CAVERN (VULKÁNBARLANG)

1. „Lake of Fire" (Tűztó)

Menj fel a lejtőn, és vizsgáld meg az összes köcsögöt. Keresd meg az Agyardarabot (Fang Piece). Feljebb egy eszméletlen Rózsakalóz fekszik a földön. Wikivel változtasd őt Totemmé, majd rakd az azonos szinten, a kőlépcsőtől jobbra, attól nem messze látható mélyedésbe. Menj át a hídon, törd szét a köcsögöket, az itt heverő Rózsakalózt is változtasd Totemmé, majd rakd a közvetlenül a kőlépcső alatti mélyedésbe. Ismét menj át a hídon, a százlábút változtasd fűrésszé (Centi-saw). A szerszámmal a kezedben menj fel a kőlépcsőn, törd szét a köcsögöket, majd a fűrésszel vágd ketté a lépcső feletti fapalánkot. Haladj át az így keletkezett hídon, és tedd ugyanezt a másik fapalánkkal. Törd szét az utolsó köcsögöt, majd vedd kézbe az az Agyardarabot. Menj le a hosszú lépcsősor aljáig, és irány a magasban levő, nagy ajtó. A jobb oldali, törött agyarnál használd az Agyardarabot. Ezzel az ajtó mögötti vulkánban fortyogó láva lezúdul a kincsesládát körbevevő tüskék közé. Menj vissza a fűrészért, majd vágd el vele a fenti lejtő tetején található tüzes golyóbist tartó facölöpöt. A hatalmas laszti legurul a lejtőn, és nekicsapódik a vizes tartályt őrző, óriási vasajtók első tagjának. Hogy az ajtók átszakadjanak, a másik golyóra van szükség; vágd el a kezdőponthoz közeli facölöpöt. A böszme nagy víztartály felborul, tartalma a fortyogó lávába ömlik, megszilárdítva és átjárhatóvá téve azt. Most már szabad az út a kincsesládához, de előbb még csengesd meg Wikit a víztartály melletti csillogós részen, hogy megszerezhesd a GUN SMOKE Titokzatos Kincset. Utána pedig Barbaros kapitány következő alkotórészét, a Zorn Gyertyatartót (Zorn Candelabra).

Titkos kincsesládák:

» Mielőtt kinyitnád a kincsesládát, klikkelj a jobbra levő kőtömbre, és törd szét. Alatta egy emelvényt találsz. Rakj rá egy totemet, hogy megjelenjen a titkos kincsesláda.

2. „Bridge of Doom" (Az ítélet hídja)

Ennek a pályának az a célja, hogy a nagy vízköpő szobor kezében tartott, üres tartályt megtöltsd vízzel, majd öntsd a kincses ládát őrző tűzre. Menj át az omladozó Ítélet Hídján, ahol még egy vízköpőt találsz. A szökőkút melletti csillogós résznél csengesd meg Wikit, és gyűjtsd be az érméket. Vedd fel a földről az Antik Serleget (Antique Goblet), és a szökőkútra klikkelve merítsd bele a vízbe. A vízzel teli serleggel NE menj vissza a hídon, mivel az három átkelés után leszakad, és egy serlegnyi víz nem elég a tartály megtöltéséhez. Helyette indulj lefelé a lépcsőn és vizsgáld meg a kart. A +-alakú jelzésen véletlenszerűen villannak fel a fények; ezeknek megfelelően kell nyomkodnod a D-padot. Amint sikerül eltalálnod a helyes sorrendet, a kar meghúzásával a lépcsősor úgy rendeződik át, hogy rajta keresztül le tudsz sétálni az alsó szintre. Még mielőtt ezt megtennéd, rázd meg Wikit a csillogó résznél, és gyűjtsd be a GHOST'N GOBLINS Titokzatos Kincset. Odalent kattints a jobbra lángoló tűzsávra, és öntsd rá a serlegben hozott vizet, mire az kialszik. Vedd fel a Munkavédelmi sisakot (Hard Hat). Törd össze a kődarabokat, zsebeld be a pénzt, majd ballagj fel a fenti szökőkúthoz a kar használatával. Töltsd meg a sisakot vízzel, menj át a hídon és borítsd a vizet a szobor által tartott, üres tartályba. Ezáltal sikerült azt félig feltöltened. Menj vissza a hídon, és ismét merítsd meg a sisakot. Most már ne menj át a hídon, mivel le fog szakadni Zack súlya alatt. Vonulj le a lépcsőn a legalsó szintre, az egyik Rózsakalózt változtasd Totemmé, majd rakd bele a két platformot elválasztó kis résbe. Vedd fel a vízzel teli sisakot, és a tartalmával oltsd ki a túloldalon égő tüzet. Most a másik Rózsakalózt is változtasd Totemmé, és vidd át a túlsó szökőkúthoz. Rakd a szökőkút melletti, négyzet alakú lapra, mire a kör alakú platform leereszkedik. A szökőkút előtti csillogós résznél csengesd meg Wikit, gyűjtsd be az érméket. A sisakot töltsd meg vízzel, állj a kör alakú platformra. Wiki segítségével változtasd vissza a Totemet Rózsakalózzá, aki így leszédeleg a lapról, Zack és Wiki pedig a felfelé induló „lift" segítségével feljut a magasban levő vízköpőhöz. Öntsd a sisak tartalmát a víztartályba. A vízköpő ekkor kioltja a kincsesládát körbeölelő tüzet, te pedig vedd magadhoz az Ekel Karperecet (Ekel Bracelet).

Titkos kincsesládák:

» Menj át az Ítélet Hídján háromszor.

» A legalsó szint jobb oldalán egy halom követ találsz. Állj a kövek és a fal közé, majd csengesd Wikit egészen addig, míg a titkos kincsesláda megjelenik.

3. "Relics of the Past" (A múlt ereklyéi)

Mássz le a létrán, és indulj felfelé azon az úton, melynek végében egy ijesztő szoborszerűség látható. A mögötte levő csillogós résznél Wiki közbenjárásával gyűjtsd be az érméket. Amint lefelé indulsz, a szobor életre kel és üldözőbe veszi hőseinket. Gyorsan szaladj át a hídon, ami szerencsére beszakad a súlyos szerkezet alatt. Menj le a robot maradványaihoz, és megvizsgálva találd meg az Energiakristályt (Power Crystal). A közelben egy kígyó ugrik elő az üregéből. Wikivel változtasd át a már jól ismert fogóvá (Slither Gripper), majd az eszköz segítségével vedd magadhoz az Energiakristályt. Menj vele a mozdulatlan szoborhoz, és keltsd életre a kristállyal. A Wiimote-ot vízszintes helyzetben tartva, a D-paddal tudod irányítani. Menj a törött szobor maradványaihoz, és a 2-es gomb megnyomásával dobd félre az útból. Mosd

nyomd meg a B-t, vedd ki a kristályt és lóról le! Mássz fel a létrán. A falon egy nem túl bonyolult rejtvény vár rád. Három puzzle-darabot kell a helyére tenned. A bajok gyökerét az jelenti, hogy az egyik darabot berakva a másik kettő is elfordul. A legegyszerűbb metódus a következő:
– A jobb alsó darabot rakd be úgy, hogy a sarka a bal felső irányba nézzen.
– A jobb felső darabot rakd be úgy, hogy a sarka a jobb felső irányba nézzen.
– Az utolsót rakd be a helyes irányban, mire a másik kettő a helyére fordul.

Ismét mássz le a létrán, majd menj le a lejtőn. Ha sikerült fejlesztened Wikin a Frozen Temple pályán, akkor sikeresen teljesítheted Bonelich von Skeleski zenés minijátékát, melynek jutalma az újabb Titkos Kincsek Térképe. Mássz le a létrán és menj fel a nagy kapu feletti területre. Klikkelj a láncra és húzd lefelé háromszor, mire a kapu kinyílik. A nagy láda mögötti csillogós résznél szerezheted meg a SECTION Z Titokzatos Kincset. Menj le a lejtőn, és pattanj az újabb szobor hátára. Ennek segítségével vidd a ládát a fém csapóajtóra, majd menj le balra a következő részre. A jelenet után vedd fel a megsemmisült robot maradványait, és azt esernyőként tartva haladj át hátasoddal a lávafolyam alatt. A két lávafolyam közötti csillogós résznél további érméket zsebelhetsz be. A következő résznél indulj balra. Amint az őrült robotok elindultak, nagyon gyorsan kattints a falon levő rejtvényre. A felső számlapot fordítsd úgy, hogy az jobbra álljon, az alsó kettő pedig lefelé, majd nyomd meg a középső piros gombot. Így a dühös robotok megérdemelt helyükre, a lávába potyognak. A hídon átmenve a kincses ládából szerezd meg az Erstaunen Kalapácsot (Erstaunen Hammer).

Titkos kincsesládák:
» Oldd meg elsőre a lávafolyam rejtvényét.
» Menj fel és le háromszor minden kör alakú platformon. Ezalatt ne szállj le és fel róluk, csak klikkelj a platformra, amíg Zack rajtuk áll.
» Miután elintézted a kincsesláda szellemét, menj be abba a helyiségbe, ahonnan a rémisztő robotok jöttek elő. Johnny vár rád a titkos kincsesládával odabent.

4. „Dragon Scales" (Sárkánypikkelyek)

(Véleményem szerint eddig talán ez a legnehezebb és legötletesebb pálya. Készülj fel rá, hogy többször is elölről fogod kezdeni, míg rájössz mindenre. De annál nagyobb a sikerélmény, ugye. :)
A létrán mássz fel a sárkánycsontváz belsejébe, és jobbra kattintva juss el a karig. Meghúzva a hüllő leejti a kezében tartott Lemezt (Giant Slab). Húzd meg a kart még egyszer, mire a lábai leereszkednek. Gyere ki a sárkányból, és a lemez által képzett hídon átmenve a lábhoz húzd ki a helyéből a Sárkány Karmát (Dragon's Claw). Menj vissza a kis sárkány szoborhoz, aktiváld a karommal, majd a Wiimote-tal forgatva irányítsd úgy, hogy az általa kilőtt tüzes golyókkal szét tudd lőni a szemben levő peremen korzózó hatalmas pókokat. Amint végeztél velük, célozz a szoborral egészen jobbra, majd hagyd ebben a helyzetben. Menj az egyik ájultan heverő pókhoz, és Wiki megcsörgetésével változtasd Pókütővé (Spidaracket). Az ütővel menj a sárkány alatti fémrácsra, és a szoborból érkező golyóbisokat próbáld úgy ütni, hogy az egyik eltalálja a veled szemben levő pókot. Menj a túloldal végében ájultan heverő Rózsakalózhoz, változtasd totemmé, majd a totemet gördítsd le az elülső rámpán úgy, hogy vízszintes irányban eldöntöd. Most vedd fel az eddig pallóként szolgáló lemezt, és ezt is csúsztasd le a rámpán. Ezen ténykedéseid eredménye egy libikóka. Menj a másik eszméletlen Rózsakalózhoz, őt is változtasd totemmé és gördítsd le a rámpán. Most mássz le, és ugorj a libikókára. A totem átrepül a szakadék felett a túloldalra! Törd szét az összes kőtömböt, vedd fel az érméket, és fogd a kezedbe az egyik Pókütőt. A tüzes golyókat kilövő szoborhoz menve fordítsd el teljesen balra, hogy a labdacsok elkezdjék lőni a nagy golyót. Gyorsan juss vissza a libikókához, állj a jobb szélére, így amikor a nagy golyó leesik, Zack átrepül a túloldalra. A totemet dugd bele a lávát kilövellő nyílásba. A közeli szikla előtti csillogós résznél rázd meg Wikit és rakd el a THE SPEED RUMBLER Titokzatos Kincset. Vedd fel a Pókütőt, juss fel a fémkeretre, és a korábbi módszerrel találd el a magasban felfüggesztett kincsesládát, ami a libikókára esik. Menj a másik nagy golyóhoz, törd össze a mellette levő kőtömböt. A golyó legurul, a kincsesláda pedig átrepül. Szerezd meg belőle a Trauer Baltát (Trauer Axe).

Titkos kincsesládák:
» Futkározz oda-vissza a sárkány csontvázában néhányszor.
» Johnny a sárkánycsontváz farkának tetején ül. Lőj egy tüzes labdát az irányába a bal oldali fémkeretről.

5. „Ancient Wyrm" (ősi ellenség)

A kőbe faragott ábra előtt egy csillogós részt látsz. Csörgesd meg Wikit és gyűjtsd be a SIDE ARMS Titokzatos Kincset. A nagy és mérges sárkány nem kedveli a csengő hangját, tehát ha meghallja, egy tűzlabdával jutalmazza ezen tevékenykedésedet; akárcsak a kis sárkánybébi sírását. Utóbbit úgy tudod jókedvre deríteni, ha valamelyik fáklyára kattintva hagyod, hogy falatozzon a lángokból, a fejére kattintva és a Wiimote-ot előre-hátra mozgatva megsimogatod, vagy a testére kattintva és a Wiimote-ot vízszintesen tartva elringatod. Indulj jobbra a vizes tartályt tartó rózsaszín szoborhoz. Kattints rá, majd fogd meg a kis sárkány farkát és húzd meg néhányszor, aki tüzet okád a szobor oldalában levő üregbe. Ezáltal aktiválódván a szobor a vizet a nagy sárkány feje feletti tartályba spricceli. Haladj tovább jobbra, majd a rémülten rohangáló Rózsakalózt változtasd totemmé. Hagyd ott, ahol van. A kereszteződésnél válaszd a balra induló lejtőt, melynek a végénél Wikit megcsengetve gyűjts be néhány érmét. Aktiváld a szobrot a tanult módszerrel. Menj vissza fel a lejtőn, vedd fel a Totemet és cipeld le a jobb oldali lejtőn. Rakd a létra mögötti mélyedésbe. Haladj tovább a kapcsolódobozig. A karokat állítsd be úgy, hogy a két szélső alul, a középső pedig a középső helyzetben legyen, majd nyomd meg a felső sárga gombot. Mássz fel a létrán. Odafent is rohangál egy Rózsakalóz, azt is változtasd totemmé, majd cipeld végig a bal oldali úton és rakd a mélyedésbe. Menj vissza fel a lejtőn, le a létrán, vedd fel a totemet és vidd vissza egészen odáig, ahol kezdted a pályát. Menj le a lejtőn és rakd a végén levő mélyedésbe. Irány vissza a létráig, mássz fel és aktiváld az itteni szobrot. Kissé odébb újabb csillogós rész következik, ahol érméket gyűjthetsz, utána pedig még egy kapcsolószekrény. A karokat állítsd be úgy, hogy a két szélső középen, a középső pedig a legmagasabb helyzetben legyen, majd nyomd meg a felső sárga gombot. Most menj az utolsó szoborhoz. Miután aktiváltad, a Rózsakalózt változtasd totemmé, majd vidd le a lejtőn és rakd az utolsó mélyedésbe. A hatalmas kalapács előtti csillogós résznél gyűjtsd be az érméket, majd mássz fel a kalapácson a lehető legmagasabbra. Csengesd meg Wikit, amíg magadra nem tereled a nagy sárkány figyelmét. Amint ő elkezd készülődni a tűzgolyó dobására, gyorsan kattints a létrára, mire Zack lemászik onnan. A tűzgolyó eltalálja a kalapácsot, ami a nagy sárkány fejére borítja a magasban levő vizes tartály tartalmát. Ez kissé lehűti a kedélyeket. A sárkány eldobja a nála levő kincsesládát, és fiát hóna alá csapva dérrel-dúrral távozik. Most már kinyithatod a kincsesládát, és irány a következő nagy helyszín!

Titkos kincsesládák:
» A sárkánybébi segítségével oltsd ki mind a négy fáklyát úgy, hogy hagyod falatozni a lángokból. Légy fürge, mert a fáklyák rövid idő után automatikusan meggyulladnak!
» Váltakozva aktiváld a rózsaszín szobrokat és helyezd a totemeket a mélyedésekbe: víz, totem, víz, totem, víz, totem, víz.

AIRSHIP (REPÜLŐGÉP)

1. „Operation: Take Back!" („A művelet neve: szerezd vissza!")

Nyisd ki a hangár ajtaját a falon levő kapcsoló aktiválásával. A hangár túlsó felében egy kis repülőgép áll: hőseink ezzel fognak elmenekülni, miután visszaszerezték a Rózsakalózok által elorozott térképet. Az ajtóra kattintva hívd fel a liftet, majd menj le vele az első emeletre. A helyiségben levő készülék karját meghúzva a bombák lepotyognak, a létra pedig szabaddá válik. Mássz le, alul függeszkedj végig a csövön, majd fel a túlsó létrán. Kattints a fedélzeti nyílásra, majd dobd ki. Ne mássz fel, hanem vissza az előző helyiségbe. Nyiss be az ajtón. Az őrt álló Rózsakalóz átzuhan az imént kinyitott fedélzeti nyíláson. Húzd meg az itteni kart is, mire leáll a gép propellere. A második emeleten egy zsoldos meghallja a szirénát, és elindul, hogy szétnézzen. Mássz le a létrán és várd meg, míg a Ró-

zsakalóz át nem megy a turbinahelyiségbe, majd mássz fel az első helyiségbe. Liftezz fel a hangárba. Juss vissza a gép külső fedélzetére, mássz le a létrán, és a leállt propelleren keresztül juss el az ajtóig. Benyitva egy gyanútlanul, háttal álldogáló Rózsakalózba botlasz, akit azon nyomban változtass át totemmé. Most húzd meg a veled szemben levő kart, ami aktiválja a repülőgép fedélzeti ágyúját. Menj a hajóhídra, a csillogós résznél csörgesd meg Wikit és rakd zsebre az érméket. Irány a fedélzet. Ugorj bele az ágyúba, és lődd szét a hangárajtót, valamint a szellőztetőnyílás fedelét. Gyere ki az ágyúból és ugorj bele a szellőzőbe. A békát változtasd Békabombává (Frog Bomb), és dobd bele a ventilátor nyílásába. Az alsó helyiségben tartózkodó Rózsakalóz ájultan esik össze. Ekkor újabb béka kerül elő. Tereld úgy, hogy balra induljon el, míg le nem esik Rózsa szobájába, hogy azután a mindig hisztis hölgyike arcán landoljon. Mássz fel a létrán, dobd félre a fedélzeti nyílást, a lifttel menj le az első emeletre és juss el Rózsa szobájába. A földgömb előtt csengesd meg Wikit és gyűjtsd be a MOBI-CHAN Titokzatos Kincset. (Rózsát ne próbáld átváltoztatni, mert csak a béka változik bombává, és az sem az ő kárára fog felrobbanni.) Menj vissza a turbinahelyiségbe, és mássz le a létrán. Maradj itt és várd meg, míg Rózsa és testőrsége meg nem állapodik. Most menj vissza Rózsa szobájába, tovább a jobb oldali ajtón a kalózok hálóhelyiségébe. A csillogós résznél gyűjtsd be az érméket, majd liftezz fel a hangárba. Kezedben a térképpel ugorj a kis repülőgépbe. Fordítsd el az indítógombot, húzd be a kart és irány a határtalan ég! A Repülőgép helyszíne ezzel az egy küldetéssel véget ért.

Titkos kincsesládák:

» Kapcsold ki a turbinát minden alkalommal, amikor elmész mellette. A harmadik alkalom után a titkos kincsesláda a hídon jelenik meg.

» A szellőzőnyílásban tereld a békát jobbra, míg bele nem ugrik a liftaknába. Csináld ezt meg háromszor, és egy kincsesláda jelenik meg a Rózsakalózok hálótermében. Még azelőtt tedd ezt meg, hogy a békát beüldöznéd Rózsa szobájába.

BARBAROS'S CASTLE (BARBAROS KASTÉLYA)

1. „Bell Tower of Requiem" (A gyászmise harangtornya)

Törd össze a balra levő köcsögöket, és vedd fel az érméket. Mássz le a létrán. Kerüld el a lila fémszörnyeteget, aki tulajdonképpen egy csattogó koporsó. Menj az irányítópanelhez és fordítsd a kerek kapcsolót kétszer jobbra, így a hatalmas lapátkerék az ellenkező irányba kezd el forogni. Menj fel, várd meg, amíg a hold világítani kezd, majd a lapátkerék segítségével juss fel a következő szintre. Míg a szellem koponya (Creepy Skull) formájában van, vedd fel és rakd a padlókapcsolóra, utána gyorsan juss fel az így aktivált lifttel a felső emeletre. A szökőkút előtt csillogós részt látsz. Várj, míg a hold ismét előbukkan, majd csengesd meg Wikit és gyűjtsd be az érméket. Mássz fel a létrán a tetőre. Törd szét a köcsögöket, melyekben további érméket és a BIONIC COMMANDO Titokzatos Kincset találod. Húzd meg a harang láncát. Mássz le a létrán, és a holdfény világánál vedd fel a Holdkövet (Moon Stone) a szökőkútból. Rakd a jobb oldali sarokban levő lámpásba, és ennek a fényénél a két szellemet változtasd koponyává. A koponyák a Holdlámpás fényében maradva nem változnak vissza szellemekké – cserélgesd őket a Holdkővel, míg le nem tudod őket biztonságban tenni a földre. Most már elveheted a Kastély Kulcsát (Castle Key) a szökőkútból. Mássz fel a tetőre, a kulccsal nyisd ki az ajtót, majd a létrán felmászva a harang felett találod magad. A békát változtasd Békabombává (Frog Bomb), és helyezd a harang feletti gerendára. Robbanás rengeti meg a harangtornyot. A láncon csússz le a földszintre és a kincses ládából gyűjtsd be az Eisamkeit Övet (Eisamkeit Belt).

Titkos kincsesládák:

» Húzd meg a harangot néhányszor, amíg a hold fénye világít.

» Miután a harang leesett, az alsó szinten levő masinánál forgasd a fogaskereket az ellenkező irányba.

2. „The Painted Secret" (A festett titok)

Klikkelj a seprűt ábrázoló képre. A Wiimote előre lökésével ragadd meg a Régi Seprűt (Old Broom), majd vedd ki a képből. Menj a felhőket ábrázoló festményhez, kattints rá és a seprűvel tüntesd el a felhőket. Térj vissza a kezdőponthoz, vedd fel a bal oldali Hátborzongató Festményt (Eerie Picture), és tedd a földre. Vedd fel az Aranydarabot (Gold Fragment), rakd a bal emelvényre. A rátűző hold fényében megjelenik a Szerencse Madara – csengesd Wikit és vegyél fel minden érmét, amit tudsz. Most rakd az Aranydarabot a padló közepén levő mélyedésbe. Vedd el a túlsó jobb oldali emelvényen álló képet, és rakd a túlsó bal oldali emelvényre. Kiesik belőle a Kastély Kulcs (Castle Key). A kulccsal nyisd ki a szemben levő képen levő ajtót, vedd fel a seprűt és az ajtón át juss fel a második emeletre. Kattints a bal oldali első festményre. A seprűt fordítsd meg úgy, hogy a bot vége legyen elöl, majd kattints a festményben látható Aranydarabra. Koppints rá a rúddal néhányszor, hogy a földre essen. Menj az öreg férfi előtti részhez, és ess le a földszintre. Menj a jobb oldali képhez, fordítsd meg a seprűt és a végét mártogasd meg a padlón levő tintapacában. Így egy Festőecsetet (Paint Broom) kapsz. Menj vissza az öreg, morcos férfi portréjához, és fesd át vele a szemét, így nem fog látni. Most már el tudsz jutni a bal oldalon levő festményhez. A csillogós résznél gyűjtsd be az érméket a szokott módon, majd kattints a képre, ami leesik a földre. Az így képződött lyukon át le tudsz jutni a földszintre. Klikkelj az Arany Vízcsapot (Golden Faucet) ábrázoló képre, vedd ki belőle a vízcsapot, és menj fel vele a vöröslő szemeket ábrázoló festményhez. Állítsd bele a vízcsapot a képbe úgy, hogy minél közelebb legyen az alsó széléhez. Most csavard el a csapot, mire a víz kifolyik a festményből. Vedd fel az Aranydarabot, rakd a csapóajtóra és klikkelj az öreg férfi portréjára. Kattints a kötélre és rántsd meg. Az Aranydarab leesik a földre. A kutat ábrázoló kép segítségével juss le a földszintre, vedd fel az Aranydarabot és rakd a helyére. Most menj a túlsó jobb oldali képhez, vedd ki belőle az Aranydarabot, majd törd szét a köcsögöket. Az egyikben a MEGAMAN Titokzatos Kincset találod. Rakd az utolsó Aranydarabot is a helyére, a kincses ládából pedig szedd ki a Groll Horgonyt (Groll Anchor).

Titkos kincsesládák:

» Fesd meg az ecsettel az öreg férfit ábrázoló festmény szemét, orrát és haját.

» Tegyél egy Aranydarabot mindegyik állványra.

3. „Mirror, Mirror (Tükröm, tükröm)

Vizsgálj meg minden tárgyat a szobában (csillár, sült hús, gyertyatartó, koponya, ablak, szarvasfej), és figyeld meg, milyen hangot adnak ki magukból, illetve milyen hangjegy kíséretében. Menj az ágyhoz, és a függönyt félrehúzva Johnny elmagyarázza, hogyan kell használnod a telefont. Utóbbi hamarosan meg is szólal. Ráklikkelve vedd fel, és a Wiimote-ot telefonkagylóként fogva, a hangszórót a füledhez tartva figyeld meg, milyen hangokat hallasz és milyen hangjegyeket látsz. Utána kattints a megfelelő tárgyakra ugyanebben a sorrendben. Ha sikerül, akkor az asztal felemelkedik, egy lejáratot téve láthatóvá. Menj le. A balra levő zöld ládánál csöngesd meg Wikit, gyűjtsd be az érméket, majd menj át az ajtón. A koponyák mögötti csillogós résznél veheted fel az ARMORED WARRIORS Titokzatos Kincset. Menj át a következő ajtón, utána fel a lépcsőn. A tükör mögötti szobában találod magad. Menj az ágyhoz, húzd el a függönyt és mássz az ágyra. Ekkor húzd vissza a függönyt, és vedd fel a Kastély Kulcsát (Castle Key). Gyere ki az ágyból, a telefon hamarosan megszólal. A hangoknak megfelelően szólaltasd meg a tárgyakat a szobában. Gyere ki a szobából, menj le a lépcsőn és haladj tovább balra egészen a zárt ajtóig, melyet nyiss ki az imént szerzett kulccsal. Menj vissza, amerről jöttél, és a köcsögök egyikét széttörve találsz egy Gilisztát (Worm). A kukaccal menj vissza az imént kinyitott ajtó mögötti helyiségbe, és rakd a vakondjárat nyílásába. Amikor a vakond megjelenik, csengesd meg Wikit és változtasd Vakondfúróvá (Moldrill). A fúróval a kézben menj a tükör mögötti szobába, és használd a szőnyegen levő csupasz, kerek résznél. Miután kifúrtad a lyukat, megszólal a telefon. A tárgyakat a helyes sorrendben megszólaltatva juss ki a helyiségből, és irány a szemben levő szoba. Állj az imént fúrt lyukkal szemben levő, halvány foltra, mire Zack tükörképe belezuhan a gödörbe. A szekrényen keresztül most már át tudsz menni a tükör mögötti szobába, a kincses ládához. Gyűjtsd be az Ensetzen Iránytűt (Ensetzen Compass).

Titkos kincsesládák:
» Amint elkezded a pályát, klikkelj a telefonra és vedd fel a kagylót. Várj néhány másodpercig, míg meghallod a gonosz kacajt.
» Miután Johnny elmagyarázta, hogyan kell használni a telefont, klikkelj rá, majd a kagylóra. Amint a telefon megcsörren, vedd fel a kagylót.
Miután legyőzted Zack tükörképét, kattints a hat zenélő tárgyra. Utána menj a tükrön túli szobába, és klikkelj az ottani tárgyakra is ugyanebben a sorrendben.

4. „Mad Science" (őrült tudomány)

A kis téren találod egyrészt Bonelich von Skeleski-t, akinél az utolsó stációig fejlesztheted Wikit, illetve balra egy csillogós részt. Törd szét a kőtömböt, klikkelj a kígyóra, majd amikor feljön a nyíláshoz, Wikivel változtasd Kígyó Fogóvá (Slither Gripper). A fogó leesik az üreg aljába. Most rázd meg a fát, a megjelenő százlábút változtasd Száz-fűrésszé (Centi-saw), és vágd ki vele a fát – ennek jutalma 1000 HQ, ha egyéb értelme nincs is. Most menj be az épületbe és mássz le a létrán. A kút környékén levő két csillogós résznél érméket és az 1941 Titokzatos Kincset veheted fel. A kút karjának segítségével töltsd fel a tartályt vízzel. Menj tovább jobbra, a Száz-fűrészt helyezd a szoba közepén álló gépbe, majd csengesd meg Wikit. A százlábú egy üveg Lila Sokk (Purple Shock) elnevezésű üdítőitallá változik. Az italautomata bal alsó sarkában levő üvegnyitónál távolítsd el a kupakját, majd rakd a szoba végében levő kémcsöves pult balról a második mélyedésébe. Mássz vissza fel a létrán, a magasban lógó csonton egy denevért látsz. Kattints rá, majd változtasd Denevérernyővé (Batbrella). Az italautomatánál a korábbi procedúrával készíts belőle Sárga Vizet (Yellow Water), majd a kupak levétele után rakd a lila és a narancs színű üveg közti mélyedésbe. Ezután a szemben levő ábrát kell tanulmányoznod: az első kép a kicsivé változtatás, a második a láthatatlanná válás mikéntjét ábrázolja. Zacknek először kicsivé kell változnia. Ehhez a Lila Sokkból önts egy egységnyit a mérőpohárba (Beaker), utána a Sárga Vízből és a Narancsból is két-két egységnyit. Miután a gép összekeverte az arányokat, a mérőpoharat vidd a szomszédos zuhanyzóba, és a vécére állva töltsd bele a víztartályba. (Ha esetleg elrontanád az arányokat, ugyanitt kiöntheted a mérőpohár tartalmát a zuhanytálcába.) Klikkelj a kötélre, mire Zack megfürdik az imént kikevert löttyben. Ha mindent jól csináltál, ennek eredményeként Babszem Jankóvá változik. Ebben a kicsi formában menj el a Csúszó Fogóért a kígyó üregébe, hozd ki, majd a kút víztároló részébe mászva Zack visszaváltozik eredeti méretűvé. A fogóval mássz fel a létrán, húzd meg vele a csontot, majd az előtűnő Szerencse Madarával szedj fel minden érmét, amit tudsz; de ne menj túl közel a sarkon leselkedő vasszörnyeteghez! Most fogd a fogót, vidd le a géphez és készíts belőle Zöld Mézet (Green Honey). Tedd a többi üveghez. Hozd vissza a mérőpoharat a zuhanyzó mellől, rakd a helyére, majd következzen a láthatatlanná válást eredményező szmötyi kikeverése: egy rész Zöld Méz, egy rész Lila Sokk és három rész Sárga Víz. Lezuhanyozva ezzel a lével hősünk láthatatlanná válik. Nagyon fontos, hogy Zack ne tartson semmit a kezében, mert az elárulja! Mássz fel a létrán, el a vaslady mellett, majd kattints a túlsó falon levő vízvezetékre. Az egyiket megrázva ki tudsz törni belőle egy darabot. Most vedd fel a Kis Kulcsot (Tiny Key) és pottyantsd bele az esőcsatornába. Irány a lenti labor. Készítsd el a kicsinyítő főzetet, változz apróvá, majd hozd ki a kulcsot a kincsesláda mellől. Változz vissza naggyá, a kulccsal nyisd ki a rácsot, és máris a tiéd az Angst Óraüveg (Angst Hourglass).

Titkos kincsesládák:
» Vágd le a fa ágát nagyon gyorsan.
» Tusolj le úgy, hogy a Denevérernyőt kinyitva tartod kézben.

5. „Return of the Legend" (A legenda visszatér)

Csak hőseink és a kincses láda vannak a szobában. Túl könnyűnek tűnik, nem igaz? Az is! A ládához közel menve három vaslady jelenik meg, akik matrjoska-szerűen közlekednek. A kis sárga szabadjára enged néhány denevért. Az egyiket változtasd Denevérernyővé (Batbrella). Vedd fel, és nyisd ki a 2-es gombbal. A vaslady-k hamarosan mérgező esőt támasztanak, mely elől megvéd az ernyő. Amikor vége szakad, az ernyőt dobd a fal mentén lelógó lánc elé. A lila vaslady most néhány köcsögöt dobál ki. Az egyikben egy zöld kígyót találsz, akit változtass Csúszó Fogóvá (Slither Gripper). Mostanra a vaslady-k néhány szellemet engedtek szabadjára. Szaladj a lánchoz, és húzd meg az ernyő kampós végével. Erre a tető egy darabja kinyílik, beengedve a hold fényét, amelyben a szellemek halálra sebződnek. Most vedd a Csúszó Fogót, rakd a bal oldali falon látható üreg elé, majd Wikivel változtasd vissza kígyóvá. A csúszómászó bemászik a lyukon, halálra rémítve a békát, aki leugrik a földre. Egyelőre ne csinálj vele semmit, hanem figyelj a vaslady-kre. Hármójuk közül kettő elkezd ugrálni. Figyeld meg, melyik maradt helyben, utána állj az ő színét viselő körre. A következő fordulóban azt a vaslady-t kell keresned, akiben egy fejet látsz. Állj az azonos színű körre. Végül az lesz a nyerő, akinek nem villan fel vörösen a szeme. Most is állj a neki megfelelő színű körre. Olykor mindezt ugyanaz a színű vaslady műveli, de figyeld meg őket minden fordulóban. Most a sárga vaslady megmutatja a testében bujkáló fejet. A békát változtasd Békabombává (Frog Bomb) és gyorsan ejtsd le a sárga kör területén (rázd meg Wikit röviden). Szaladj ki a körből. A sárga vaslady beszippantja a bombát, majd felrobban. Most csináld meg ugyanezt a lilával és a pirossal is, míg fel nem robban az egész szerkezet. Végre megjelenik a kincsesláda, és Barbaros feltámadhat! Ám Zack és Wiki mentőakciója rosszul sül el, ugyanis Barbaros személyében egy gonosz lényt szabadítottak a világra, aki nemhogy az ígért hajót nem bocsátja rendelkezésükre, de le is taszítja őket a mélységbe. Zuhanás közben a B segítségével gyorsan keresd meg a Denevérernyőt, majd nyisd ki a 2-es gombbal. Odalent ugorj a csillébe, és amikor az megakad egy omlásnál, szállj ki. Az omlás előtt Wikit megcsengetve vedd fel a CAPTAIN COMMANDO Titokzatos Kincset. A békát változtasd bombává, és az üregbe helyezve robbantsd fel vele az akadályt. Ugrás vissza a csillébe, és usgyi! A szellemek azonban nem adják fel könnyen és még sokáig üldöznek; amikor közel érnek hőseinkhez, rázd a csengőt veszettül, míg az őrült száguldás végre véget nem ér. Zack és Wiki az óceánba zuhan, ahol Johnny veszi fel őket, Rózsa Kapitány hajójára.

Titkos kincsesládák:
Miután Barbaros letaszítja Zackéket és a föld felé zuhannak, klikkelj a tér hat pontjára, mielőtt felvennéd a Denevérernyőt. Nagyon gyorsnak kell lenned!

PIRATE SHIP (KALÓZHAJÓ)

1. „The Great Chase!" (A nagy üldözés!)

Rózsa kalózhajóján hirtelen egy hatalmas polip támad az egybegyűltekre. Egyelőre ne foglalkozz a nyílpuskával. Fuss fel a lépcsőn, a csillogós résznél csengesd meg Wikit és szedd fel az érméket. Irány a horgászbot. Fogj ki egy halat, Wikivel változtasd Tonhalbombává (Tuna Bomb), és dobd a jobb alsó résznél látható mélyedésbe. Most menj le a létrán a hajó rakterébe, ahol a ládák melletti csillogós résznél találod a VARTH Titokzatos Kincset. Mássz vissza a fedélzetre és ragadd meg a fedélzeti ágyút. Figyeld a polip útját, és amikor kiugrik a vízből, lőj rá. Mássz ismét le a hajó gyomrába, és a jobb sarokban levő gépezettel lőj egy Tonhalbombát a polipra – figyeld a mozgását, és akkor húzd meg a kart, amikor elkezd előre vagy hátra úszni. Ha nem találtad fel, menj vissza a fedélzetre és gyárts újabb bombákat a tanult módon. Most ismét pattanj az ágyúba, és lődd ki a Rózsakalózokat a polip csápjaiból úgy, hogy mindig a csápok kerek csúcsaira célzol. Amennyiben nem sikerül időben és a polip a hajó oldalához úszik, csengesd meg Wikit a csápjában tartott kalóz közelében, mire az totemmé változik. A polip otthagyja a fedélzeten, és visszaváltoztathatod kalózzá. Miután megszabadítottad a kalózokat, a polip megint leúszik a hajó alá. A halakról mostantól a Kalózok gondoskodnak, neked csak bombává kell őket változtatnod. Lőj még egy bombát a polipba, majd miután az a hajó orra elé úszott, lődd ki a szigonypuskát is. A polip azonban elegánsan elhajol a szigony elől. Ugorj vissza az ágyúba és lődd ki Rózsát, valamint zsoldosait a csápokból, először a két szélsővel próbálkozva. Ha nem sikerül, a polip hamarosan szétroncsolja az ágyút. Ha ez megtörténne, várd meg, míg a fedélzetre csapja a csápját, majd csöngesd meg Wikit. Amint a legénység megsza-

badul, hordónyi halakat ajánlanak a polipnak a távozásra bírás érdekében. Kapd fel a pehelykönnyű Törött Árbócot (Broken Mast) és fektesd a szigonypuskára. Rózsára kattintva szerezd meg tőle a pálcáját (Rose's Scepter). Az egyik halat változtasd bombává, és rakd a polipnak kínált hordónyi hal tetejére. Miután a polip visszaúszik vele a hajó orrához, és felrobban a szája, lődd ki az árbócot a szigonypuskával. A rémség odébbáll, a kis csapat folytathatja útját.

Titkos kincsesládák:
» Töltsd fel Tonhalbombákkal a bombatárolót, melybe összesen öt fér. Ezt a pálya elején tanácsos véghezvinni. Horgássz ki négy halat (egy bomba alapból a tárolóban van), változtasd őket bombává és dobáld be a nyíláson.
» Mentsd meg mind a hat foglyot úgy, hogy kilövöd őket a polip csápjaiból.
» Mentsd meg mind a hat foglyot úgy, hogy totemmé változtatod őket.

TREASURE ISLAND (KINCSES SZIGET)

1. „Barbaros's Land (Barbaros földjén)

Rózsa Kapitány és kalózai, valamint Zack Barbaros börtöneiben találja magát, Wikit pedig a gonosz ellen elrabolta. Klikkelj a lelógó lánc végére. Amint Zack zuhanni kezd, azonnal kattints a lejjebb látható rácsra, mire papírhősünk szerencsésen megmenekül a biztos haláltól. Vedd fel az Aranykelyhet (Golden Chalice). Törd szét a drágakövet, szedd fel az érméket. Most klikkelj a lifttől balra levő köcsögre. Zack szobornak álcázza magát, megtévesztve Barbaros éppen a helyiségbe lépő, múmiaszerű csatlósát. Amikor a múmia távozik, dobd el a köcsögöt, és liftezz a legfelső szintre. Törd szét a drágakövet, gyűjtsd be az érméket, majd vedd fel az egyik Kincses Vázát (Treasure Vase). Klikkelj a kötél melletti peremre, majd dobd a vázát az odalent mászkáló őr fejére, ezzel likvidálva őt. Vedd kézbe a kelyhet és menj a szomszédos helyiségbe. Figyeld az ipari kameraként funkcionáló szem mozgását: amikor lecsukódik, haladj át előtte és kattints az aranyszoborra. Töltsd meg a kelyhet Aranyporral (Gold Flakes). Gyere ki a helyiségből, és menj egészen a zászlóig. Kattints a földre. Amikor a szél feltámad, klikkelj a párkányra és szórd az aranyport a levegőbe, mely megvakítja a szemben levő szemet. Menj vissza az előző, szemes helyiségbe, vedd fel jobbról a koponyát, és rázz ki belőle egy Öngyújtót (Lighter). Gyere ki, csússz le a kötélen, majd jobbra a csontvázas lapra klikkelve Zack felmegy a falra. Trükkös, igaz? Indulj el jobbra, mindig figyelve a járőröző múmiára. Az elágazásnál fordulj jobbra (lefelé), és juss el arra a platformra, amelyen egy köcsögöt látsz. Felvéve egy kígyót találsz benne. Most kapd fel a másik köcsögöt, és ismét tettesd magad szobornak, míg az őr el nem megy. Amikor elhaladt, mássz utána a létrán. Tarts egy kis távolságot, és amikor az Acélkardhoz (Steel Sword) érsz, vedd fel. Indulj jobbra, a kereszteződésnél fel, megint jobbra, és a karddal vágd el a kötelet. Most irány lefelé, és küzdj meg a múmiával; amikor hátrahajol, csapj le rá háromszor, és búcsút inthetsz neki. Menj vissza oda, ahol az öngyújtót hagytad, vedd fel, majd irány az a platform, ahol a kígyó van. Állj a nagy kőhöz. Várd meg, amíg a másik őrszem a platform alá ér, majd ejtsd a nagy követ a fejére. Nyugodjék békében. Csússz le a kötélen, törd szét a drágakövet, szedd fel az érméket. A kör alakú lap segítségével menj fel a falra és indulj lefelé. Az alsó szinten menj balra, és klikkelj a fáklyára. A d-pad felfelé irányának segítségével nyisd ki a kezedben tartott öngyújtót, a lefele gombbal gyújtsd meg, majd lobbantsd lángra vele a fáklyát. A hő kiugrasztja a fenti lyukban kuksoló békát. Egyelőre ne törődj a híddal, hanem vedd fel a letaszított nagy kő után visszamaradt Kavicsot (Gravel). Menj vissza a falra a hármas elágazásig, és indulj balra. Klikkelj a végén levő kőlapra. Közvetlenül a kígyó felett vagy. A szél balra fúj, így célozz a kígyó köcsögének jobb szélére és hajítsd le rá a kavicsot. Menj le az ájult kígyóhoz, vedd fel, és a lyukra klikkelve hajítsd le az alsó szintre. A béka ijedten rejtőzik el. Menj vissza fel a zászlóhoz, és megrázva vedd magadhoz a Rudat (Pole). A rúddal menj vissza oda, ahol a nagy kő volt, és csússz le. Most kattints a másik kötélre, és a Wiimote-ot vízszintesen tartva egyensúlyozz végig rajta a csónakig. Egyelőre hagyd a kincseket. Ragadd meg a túloldali legyezőszerű rudat, és rázd meg. A csónak „kiúszik a partra". Szerezd vissza a kardot, majd vedd fel a Kincsek Harangját (Treasure Bell) és rakd a fáklya közelében a földre. A kard segítségével győzd le a hídon őrködő múmiacsatlóst. Indulj Barbaros felé. A jelenet után klikkelj a kötélre, és gyorsan húzd meg. Barbaros megbotlik és elejti Wikit. Ha a harangot a megfelelő helyre raktad, akkor a kalóz Wiki helyett azt fogja felvenni tévedésből. Gyorsan ragadd meg Wikit, és rázd ki Barbarosból gonosz lelkét. Irány Barbaros szobája. Az eszméletlen múmiát változtasd totemmé, és helyezd a túloldalon levő létra alatti üregbe. Mássz fel, a kígyót alakítsd Csúszó Fogóvá (Slither Gripper), és menj vissza Barbaros szobájába. Húzd meg a jobbra levő kart, és menj fel a lifttel a börtöncellákhoz. Csöngesd meg Wikit, majd a fogó segítségével húzd meg a kart Rózsáék cellájában. A totemek Barbaros szobájában landolnak. Menj az álmos szem által megfigyelt terembe. Törd szét a drágakövet az érmékért, és csengesd meg Wikit a pálya három csillogós helyénél: a második álcázó szobornál, a légi csónaknál és a Barbaros felettí helyiség kincseinél. A MEGAMAN X Titokzatos Kincset a hármas elágazástól induló, legmagasabb út végén találod. Ha egy emeletet mész felfelé a lifttel, megjelenik a Szerencse Madara. Wikit megcsengetve gyűjtsd be tőle a lehető legtöbb érmét. Most irány Barbaros szobája. Rózsát és bérenceit változtasd vissza eredeti alakjukba. Kattints a nagy hordóra, mire Rózsa és legényei beugranak a liftbe. A kart meghúzva az egész kompánia a Legendás Hajón landol.

Titkos kincsesládák:
» Miután felvetted az Acélkardot, rögtön győzd le vele a múmiacsatlóst.
» Dobd a nagy követ a múmiacsatlós fejére.
» A celláknál ne hajítsd a Kincses Vázát az odalent mászkáló őr fejére, hanem osonj el mögötte. Miután legyőzted Barbarost, vidd fel a Koronát, és azt hajítsd a múmia fejére. Utána koronázd meg a Kincses Vázával.

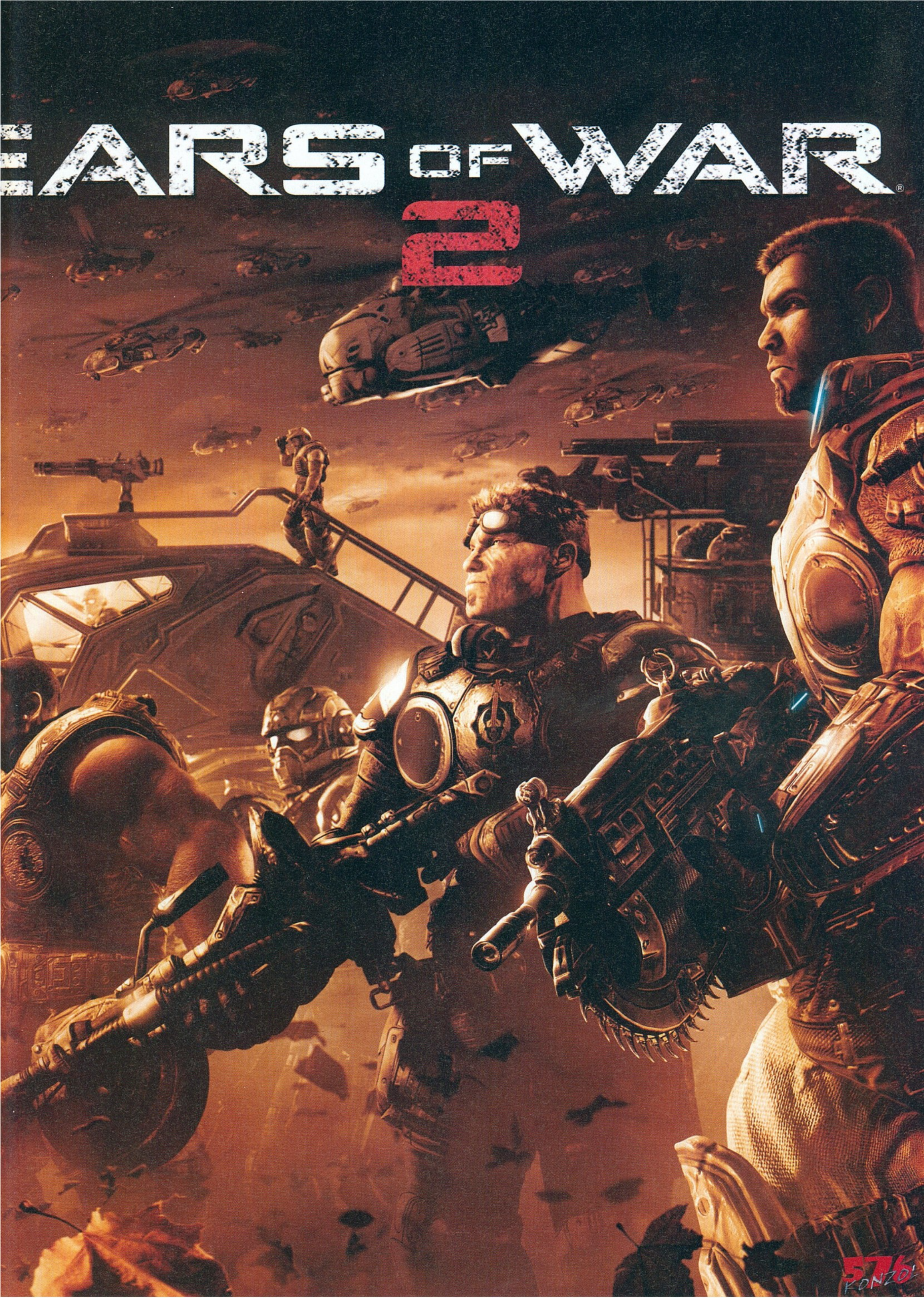
2. „Barbaros's Land – Final Battle" (Barbaros földjén – A végső csata)

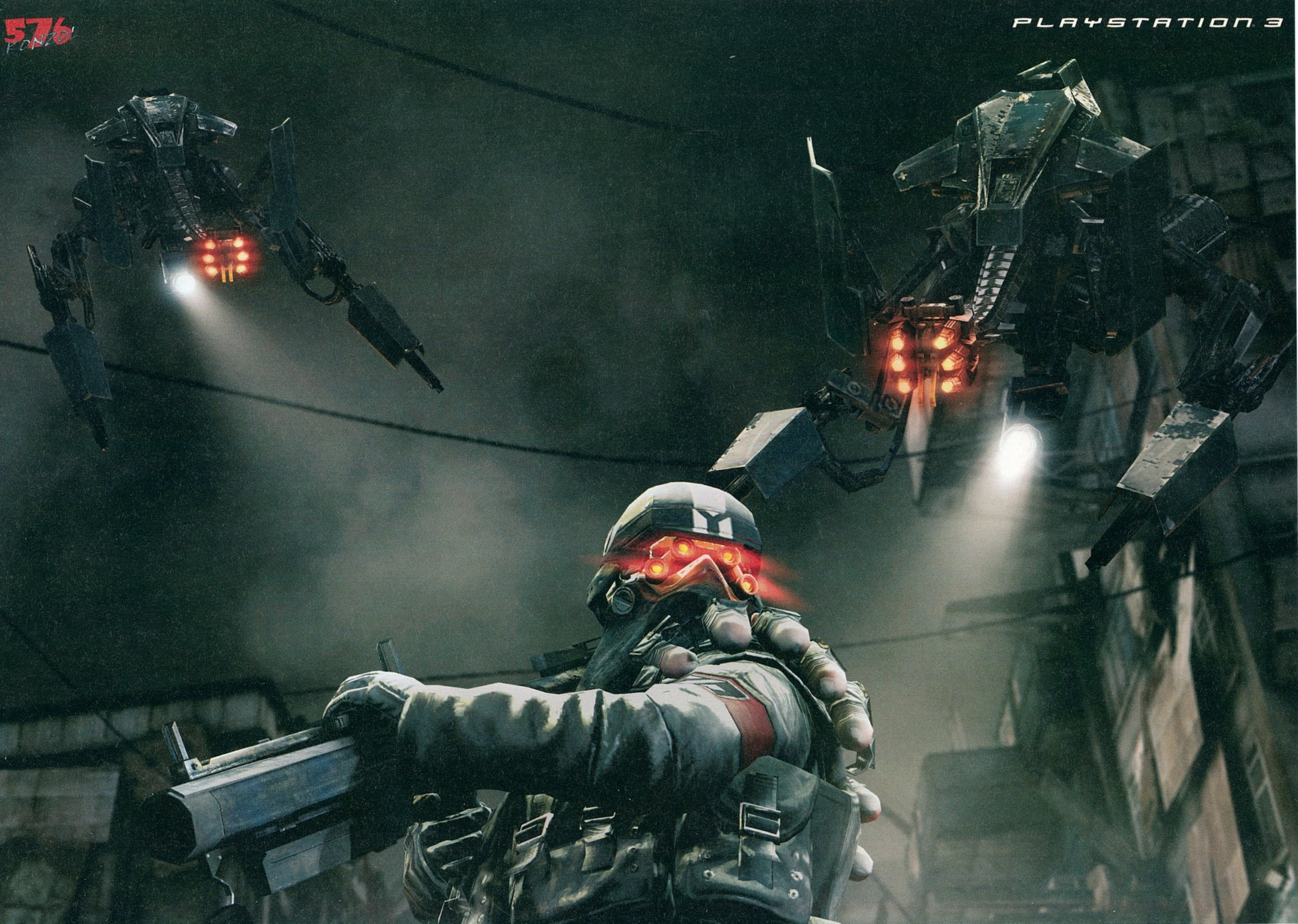
Mielőtt bármit is tennél, csengesd meg Wikit a két csillogós résznél: a balra levő kincshalomnál (érmék), és a jobbra levő rakás mellett (ECO FIGHTERS Titokzatos Kincs). Most klikkelj a helyiség hátsó részében látható irányítópanelre, majd a középen levő fegyverre. Célozz a Barbaros körött levő négy célpontra, majd lőj rájuk olyan gyorsan és pontosan, ahogy csak tudsz. Barbaros újabb zsoldosokat küld rád. Ragadd meg a balra levő csengőt és kezd el rázni. A csata következő fordulójában Barbaros aligátor formájú öklével támad. Amikor az ököl egy fúróhoz hasonlatos pörgésbe kezd, egy célpont jelenik meg a képernyőn. Vidd rá a kurzort, és nyomd meg az A gombot. Megfelelő időzítéssel ki tudod védeni az ütést. Amikor ez sikerül, a mechanikus kezed elkapja az aligátor öklöt. Lendítsd vissza Barbaros irányába a Wiimote előre lendítésével. Blokkolj két további ütést, és ismét lendítsd vissza az öklöt. Most öt egymás után következő pancsot kell kivédened. Amikor utoljára lököd vissza az öklöt, Barbaros a kettővel egyszerre csap le. Védd ki, majd kapd fel a jobbra levő horgonyt. Lengesd meg úgy, mintha lasszó lenne, majd hajítsd rá Barbarosra. Ezzel megsemmisíted az egyik öklét. Blokkold a másikból érkező csapást, majd lökd vissza. Barbaros most tűzerővel támad! Ha viszonzod, hamar kifogysz a töltényből. A B gombbal térj vissza a hajóhídra. Változtasd át az egyik Rózsakalózt totemmé, és tömd bele a jobb oldali tölténytárba. A fegyverrel célozz Barbaros hajója rózsaszín központi területének belső sarkaira. A totemnek hála a kalóz elvéti a következő lövését. Csináld meg ugyanezt a többi Rózsakalóz totemével is. Miután végeztél mind a négy fegyverporttal, Barbaros egy lézert kezd el tölteni. Klikkelj a horgony forgattyújára, és csavard fel. Utána kösd az aligátor fejéhez, majd tekerd be, amikor harap. Amikor már nem tudod közelebb húzni, klikkelj Barbaros kalapjára és kapd le. Tölts be egy újabb Rózsakalózt és lődd le Barbarost, mielőtt ő lőne le téged. Csengesd meg Wikit, mielőtt magához térne. A jelenet után még egyszer meg kell csengetned Wikit, és hőseink végre megszabadulnak a saját maguk életre hívta rémtől. Remélhetőleg ez jó lecke volt számukra!

Titkos kincsesládák: nincsenek.

V - É - G - E
(Teszt: Konzol 2008. március)

Petúnia
petunia@tombraider.hu


EARS OF WAR
2


PLAYSTATION 3

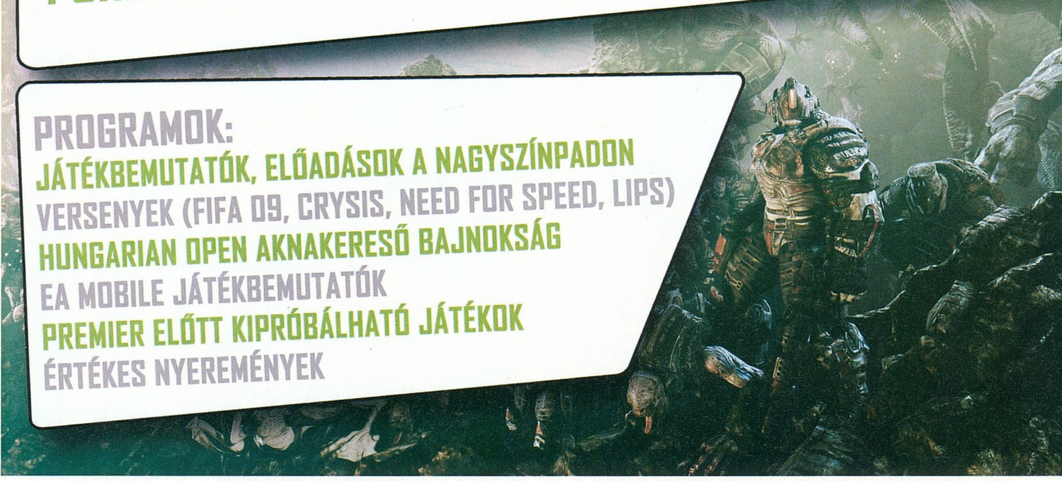
budapest gameshow 08

2008 OKTÓBER 25.
SZOMBAT 9:00–TÓL 20:00–IG

BUDAPEST, MILLENÁRIS PARK
TEÁTRUM

A BELÉPÉS INGYENES!

GEARS OF WAR 2 MIRROR'S EDGE CALL OF DUTY5
TOMB RAIDER: UNDERWORLD FALLOUT 3 FABLE 2
NEED FOR SPEED: UNDERCOVER FIFA 09 BANJO 3
MOTO GP 08 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
LIPS DEAD SPACE BROTHER IN ARMS FAR CRY 2
PURE ÉS MÉG SOKAN MÁSOK...

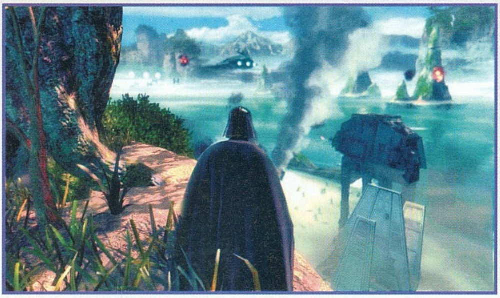


PROGRAMOK:

JÁTÉKBEMUTATÓK, ELŐADÁSOK A NAGYSZÍNPADON
VERSENYEK (FIFA 09, CRYSIS, NEED FOR SPEED, LIPS)
HUNGARIAN OPEN AKNAKERESŐ BAJNOKSÁG
EA MOBILE JÁTÉKBEMUTATÓK
PREMIER ELŐTT KIPRÓBÁLHATÓ JÁTÉKOK
ÉRTÉKES NYEREMÉNYEK

BÚCSÚ A FEGYVEREKTŐL







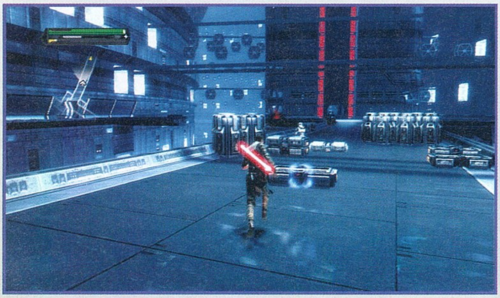
Visszaemlékezve az elmúlt néhány évre, a Star Wars játékok színvonala szinusz-görbeként hullámozva gondoskodott arról, hogy soha ne lehessünk biztosak abban, a következő alkotás Kotor-szintű zsenialitásával vagy Revenge of the Sith-re emlékeztető bénácska játékmenetével fog-e meglepni minket. Ennek ellenére én szentül meg voltam győződve arról, hogy a **Force Unleashed** nemcsak az év alkotása lesz, de minden idők legjobb konzolos adaptációja is a Star Wars univerzumnak. A Darth Vader tanítványát bemutató játék fejlődését az első kiadott képtől figyelemmel kísértem (biztos sokan emlékeztek rá, egy festmény volt egy földe csapódó csillagrombolóval és az előtérben álló jedivel), és amikor láttam, ahogy a főszereplő gombócot gyúr egy lépegetőből, majd elegánsan odacsapkod mindenkit a falhoz az erő segítségével, egyre biztosabb lettem abban, hogy nem lehet itt semmi probléma.

Két dologgal nem számoltam csupán, pedig mindkettő a modern játékipar hozadéka, amihez annak ellenére hozzá kell szoknunk, hogy én még az életben nem hallottam azt senkitől, hogy örülne ezeknek. Az egyik, hogy a játékból mindig csak azt szabad mutatni a külvilágnak, ami a legszebb, legjobb, leghatékonyabban marketingelhető. Soha nem azt látjuk a trailerekből, képekből és gameplay videókból, hogy milyen lesz maga a teljes produktum, hanem azt, hogy milyen lesz a legjobb pálya és a legélvezetesebb játékelem. Fordítsuk ezt le vizsgálatunk tárgyának példájára: hiába találtak ki a készítők egy rendkívül élvezetes harcrendszert, ha mindezt a kisszámú pálya miatt csak korlátozott ideig élvezhetjük… Arról soha nem volt szó sehol, hogy a Force Unleashed a hosszát tekintve is ki fog lógni a Star Wars játékok sorából.

Nézzük a második problémát. Ha valami nem készül el időre, azt el lehet csúsztatni egyszer-kétszer, de előbb-utóbb minden-















képpen eljön az a pillanat, amikor a megrendelő a sarkára áll és azt mondja, hogy legyen bármilyen állapotban is a termék, ki kell adni. Pláne, ha több évig épített keresztkampány indul nyár közepén a SoulCalibur negyedik epizódjával (ld. előző számunkban), ami nem ér semmit, ha ismét eltolják a megjelenést. Azt bátran ki merem jelenteni, hogy a Force Unleashed nem készült el időre. Hemzseg a bugoktól, amelyek nem csak mennyiségileg, de minőségüket tekintve is majdnem képesek elvenni a gamer kedvét. Van itt a beragadó karakterektől kezdve a láthatatlan akadályba ütköző főhősig minden. Néha csak azt látjuk, hogy az elénk kitett ellenséges lény egyhelyben táncol, mint Jacko fénykorában, és szurkolunk azért, hogy legalább sebezni lehessen, mert elképzelhető, hogy a továbbjutás kulcsát rejti. A dolog olyan szinten komoly, hogy a neten külön topikokban osztják meg a játékosok egymással kedvenc hibáikat, és nem rövid a lista... Egy jó hír a kárörvendőknek: minden platform érintve van ebben, és nagyon szomorúan tapasztaltam, hogy néhány héttel a megjelenés után még mindig nincs hozzá auto-patch.

Nagyjából ez a két ok elegendő volt ahhoz, hogy kicsit szégyenkezve kinevessem magamat, amiért ilyen sokat vártam a játéktól, egy kicsit kellemesebb vizekre evezve azonban nézzük meg a pozitívumokat, amiből kiderül, hogy még ezek fölött a hibák fölött is szemet lehet hunyni.

FÉNY ÉS ÁRNYÉK VONZÁSÁBAN

A Lucasarts tudja, hogyan kell egy játékot elkezdeni úgy, hogy mindenkinek leessen az álla és utána rajta is maradjon a szeren. A Force Unleashed első pályáján rögtön Darth Vader bőrébe bújunk, aki látogatást tesz a Kashyyyk bolygón, ahol egy renegát jedi bujkál (merthogy a harmadik és negyedik rész történései között vagyunk, amikor a jedik már a Birodalom ellenségei). Teljesen mindegy, hogy mit és milyen sorrendben nyomogatunk, Vader iszonyatos népirtást visz véghez a vukik között. Úgy tanuljuk meg a játék irányítását, hogy fel se tűnik, hiszen nem vagyunk képesek hibázni, minden mozdulatunkra ellenfelek serege hull a porba – ennél profibb tutoriallal ritkán találkozik az ember. És ahogy próbáljuk az erő finomságait felfedezni, észrevesszük, hogy beköszöntött a next-gen korszak (még PS2-n is), hiszen szinte mindent fizika mozgat. Megmarkoljuk az ellenfeleket és nekidobjuk valaminek, mire az behorpad, megmozdul, eltörik, félregurul és még vagy tucatnyi olyan dolgot tesz, ami teljesen reális. Hatalmas erőlökést indítunk útnak, aminek a hatására az ellenfelek elszállnak, mint a győzelmi lobogó, de ha tárgyak kerülnek az utunkba, akkor azok is! Ha egy fatörzs nem tud ellenállni a lökésnek, akkor kettétörik, ha a függőhíd kellős közepén kezdünk bele mindenféle „varázsolgatásba", a híd hullámzani kezd. A példák még hosszan sorolhatók lennének, de a lényeg talán ennyiből is érthető: olyan lendülettel indul a játék, hogy tátott szájjal bámuljuk a történéseket, és ami a leginkább meglepő, hogy nagyrészt végig ilyen svunggal fogunk végigrohanni rajtuk. Ha a már említett bugok nem lennének, akkor megkockáztatnám a kijelentést, hogy soha ennyire még nem sugározta magából egy program sem a Star Wars hangulatot, így viszont az összképbe sajnos belerondítanak a hibák.

A vaderes bevezető természetesen csak a kezdet, hamar megismerkedünk a főszereplővel, aki nem más, mint az első pályán legyőzött jedi lovag fia, akit a nagyúr maga mellé vesz, és tanítványának tesz meg. Itt jókora ugrás következik, majd a Starkiller névre hallgató fiatalembert fogjuk irányítani a továbbiakban, aki köré egy figyelemreméltó sztorit építettek, lesznek ugyanis olyan csavarok a játékban, amik felkészületlenül érnek minket. Egyrészt a személyisége folyamatosan formálódik, így róla se mindig tudhatjuk, hogy pontosan melyik oldalhoz is húz a szíve. Másrészt látni fogjuk, hogy nem csak ő űz kettős játékot, a háttérben nagyon is kihasználják és irányítják a cselekedeteit. Túlzás azt állítani, hogy irodalmi mélységű a törté-

HA EGY ÜZLET BEINDUL...

...,akkor számolatlanul jönnek a letölthető tartalmak.

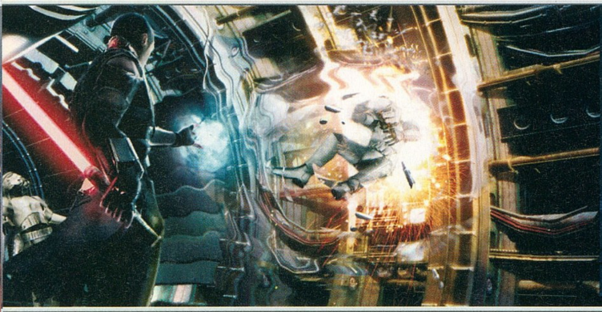
Ugyan a cikk írásának pillanatában még csak pletyka, de az újság megjelenésekor már valószínűleg hivatalosan is bejelentette a Lucasarts az első két fizetős kiegészítőt, amit a PS3 és Xbox 360 tulajdonosok élvezhetnek majd.

Az első vélhetőleg új karaktereket fog tartalmazni, amelyekkel az egyjátékos kampányt lehet újra végigvinni. Lesz Obi-Van, Luke és Han Solo – utóbbinál nagyon kíváncsian várjuk, hogy a jedikre balanszolt játékmenetet hogyan fogják megoldani a készítők egy szál lézerpisztollyal. Lehet, hogy Csubakka lesz a bevethető csodafegyver? :)

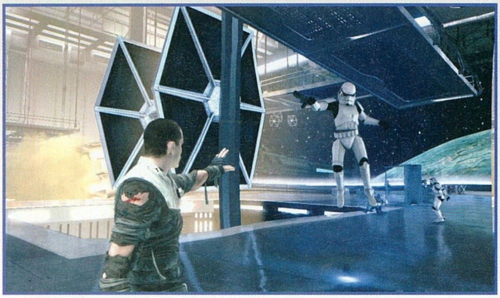
A másik kiegészítő egy extra küldetést fog tartalmazni, tehát várhatóan körülbelül egy órával fogja meghosszabbítani a játékidőt a coruscanti jedi-templomot középpontban helyező pálya. Természetesen várjuk mindkettőt, és közben titokban reménykedünk, hogy az a bizonyos hibajavító patch is készül, ami varázsütésre bogármentesíti majd a játékot...













net, ugyanakkor egy ilyen típusú játékban kimondottan kellemes hatást kelt és a nagyszerű átvezetőkben hajlandóak vagyunk szemet hunyni afölött, hogy Leia hercegnő feje százalékkal nagyobb a normálisnál és kora minimum dupla annyi, mint amennyinek lennie kellene.

ELMÉLKEDÉSEK EGY GÖMBÖLYŰ LÉPEGETŐRŐL

Mit sem ér azonban a hangulat a megfelelő játékmechanika nélkül, így jogos a kérdés: valóban mindent meg lehet tenni az erő segítségével? Tényleg lehet kis gombócot csinálni a lépegetőből? A válasz egyszerre igen is és nem is. Amit elsőként le kell szögezzünk: a Force Unleashed harcrendszere elképesztően addiktív, látványos és olyan elemeket is tartalmaz, amiket még soha egy játékban sem láthattunk. Az erő használatával olyan lehetőségek nyílnak meg, mint pl. az ellenfelek megragadása, rongybabaként rázása, majd a mélybe hajítása – egész egyszerűen érezzük, hogy milyen hatalom birtokában van a főszereplő és az a tény, hogy ezt mi irányíthatjuk, hab a tortán. De elhajíthatjuk a lézerkardunkat, ami bumerángként fog visszaszállni hozzánk az ellenfelek lekaszabolása után, vagy éppen egy magunkból induló gömb alakú lökéssel nyerhetünk szusszanásnyi időt (ezt a képességet egyébként direkt a játék kedvéért találták ki, soha nem szerepelt még Star Wars-szal kapcsolatos könyvben vagy filmben). Ezeket a lehetőségeket fejeli meg a már említett fizikai rendszer, azaz folyamatos döntési helyzetbe kerülünk a bőség zavara miatt, hiszen egy ellenfelet megragadva nekicsaphatjuk bárminek, de dönthetünk akár pont fordítva is, hogy a „bármit” csapjuk neki az ellenfeleknek. És akkor még az eddig az Uralkodó védjegyének tekintett kékes villámokról nem is beszéltünk, ami talán a legjobban használható képesség.

EGÉSZPÁLYÁS LETÁMADÁS

A Lucasrats nem bízta a véletlenre a játék sikerét, a konzolokon kívül minden olyan területen bevetette a Force Unleashedet, ahol némi befolyással bírt. Így született egy regény, ami nagy vonalakban a videojáték történetét bontja ki. Ezt a sztorit gyorsan át is rajzolták, hiszen Amerikában a képregény sokkal népszerűbb, mint a regények. Ez még mindig nem volt elég, ezért a hivatalos rajongói portált Shaak-Ti szerepét bemutató comic-stripekkel támadták be (tudjátok, ezek a kis „háromkockás" mini-képregények). A pontot az i-re a figurák tették fel, mindjárt rögtön hatvanan, hogy legyen mit gyűjteni. És ha már van asztali Star Wars szerepjáték, akkor természetesen ez is kapott egy Force Unleashed kiegészítőt. És hogy a célcsoportból tényleg senki ne maradjon, aki nem hallott a játékról, jött a Soul Calibur IV is Yodával, Vaderrel és Starkillerrel.

Az eredmény nem is maradt el, hiszen másfél millió példányt szinte azonnal a megjelenés után eladtak a játékból...

Ez azonban csak a jéghegy csúcsa, ugyanis a szimpla támadásokra ott van a lézerkardunk, amiből egyre több és több fajta kombót tudunk elővarázsolni a szintlépésekért járó és a megtalált Holocronokból kinyerhető pontok segítségével. A fejlesztési rendszer amúgy rendkívül egyszerű: három különböző vonalon tudjuk tuningolni karakterünket, amik nagyon leegyszerűsítve a kombókat, a sith, és a passzív képességeket rejtik. Ugye mondanom sem kell, hogy egy igazi sötét jedi nem tököl holmi plusz életerővel, inkább kiválasztja a még pusztítóbb villámot, de mivel ezek külön ágon vannak, így semmiről nem fogunk lemaradni, mert mindig lesz pontunk mindhárom kategóriára.

Mivel a türelmetlen morajt hallom a háttérből, így végre megválaszolom a kérdést, hogy miként lesz a fentiek segítségével a délceg, egészséges lépegetőből fémlaszti. Tulajdonképpen sehogy. A fontosabb ellenfeleknél ugyanis a program a máshol már megszokott (és lassan meg is unt) Quick Time Eventek rendszerét használja, ha ezek életereje kellőképpen lecsökkent. Ez azt jelenti, hogy a képességeink felhasználásával leütjük alacsonyra a velünk szemben állók energiáját, majd a képernyőn felvillanó gombokat kell ahhoz megnyomnunk, hogy a teljes kivégzés megtörténjen. Így a lépegető nem akkor lesz gömbölyű, ha nagyon ügyesek vagyunk, hanem akkor, ha jól nyomogattuk végig a megfelelő gombokat. Ami a Shenmue és a God of War első epizódjában még frissnek hatott, az kezd egyre fáradtabb ötletnek tűnni, de az animációk kárpótolnak minket ezért, ugyanis ezekben Starkiller nagyon keményen megalázza az ellenfelét. Szavakkal nehéz ezt leírni, de úgy képzeljétek el a dolgot, mint amikor valakit NAGYON megvernek, aztán a végén ezt megismétlik még vagy háromszor. Minden egyes főellenfélnek az a jutalma, hogy kőkeményen oda lesznek csapva mindenhez, ami fájdalmat okoz, hozzájuk képest a kettévágott lépegetőből kieső két rohamosztagos még elégedett lehet a sorsával.













A PARADICSOM MEGHÓDÍTÁSA

Az agyondicsért harci jeleneteken kívül még egy olyan pontja van a játéknak, amire egy rossz szavunk sem lehet, ez pedig a helyszínek kiválogatása. Az első pályáról, a vukik bolygójáról már ejtettem néhány szót, de a többi küldetés is kiválóan lett kidolgozva. Elképzelhető, hogy feleannyi poligont mozgat az engine, mint a Gears of War 2 fog és a szereplők orrlyuk-szőre nincs lemodellezve, mint a Metal Gear 4-ben, de az összhatást tekintve a Force Unleashed gyönyörű és hangulatos. Bizonyára többen láttátok néhányat azokból a festményekből, amelyek első koncepcióként a játék irányvonalát voltak hivatottak kijelölni, és amelyek monumentális épületeikkel és tereikkel, valamint epikus hangulatukkal több Star Wars érzést sugároztak magukból, mint az első két film együtt. Ezek mind be lettek építve a játékba, és a hangulatot három dimenzióban legalább annyira – ha nem jobban – át tudják adni, mint a festmények. A bolygó légterében lebegő hatalmas kövektől kezdve az épülő halálcsillag belsején át egészen a csillagrombolós jelenetig mindent végig fogunk járni, és ha a nagyszerűen megvalósított helyszíneket összekeverjük az akciódús történésekkel, akkor abból csak egy dolog sülhet ki: *epikus hangulat*. Ez az, ami végig jellemzi a játékot, és ez az egyetlen oka, hogy hajlandóak vagyunk szemet hunyni a temérdek hiba fölött és egy kimondottan magas pontszámmal jutalmazni a Force Unleashedet. Mert valljuk meg, a bugok mellett a játék hossza sem lesz legendás (hacsak nem negatív értelemben), hiszen normal fokozaton 7-8 óra alatt végig lehet vinni, ez pedig nagyon kevés. Még akkor is, ha az élmény-dózis tömény és szórakoztató, nyolc óra az még egy hétvégét sem tesz ki. Elakadni csak a nagyobb ellenfeleknél lehet, főleg az utolsó kettő fog megizzasztani minket (vajon kik lehetnek azok?). Mivel azonban hiányérzetünk marad utána, szinte biztos vagyok abban, hogy a többség újra és újra végig fogja vinni, még azok közül is néhányan, akik egynél többször semmit nem játszanak végig. Képes magába szippantani, és ezt manapság nagyon kevés alkotás mondhatja el magáról. Igazán nagy kár, hogy nem került bele multiplayer, szinte látom magam előtt a nyolcszemélyes kompetitív aréna küzdelmeket és a kooperatívban végigvihető egyjátékos módot – sajnos azonban ezek csak álmok maradnak.

VISZLÁT, ÉS KÖSZ A HALAKAT!

Adós vagyok még a különböző platformok jellegzetességeinek összefoglalásával. Mivel mobiltelefontól felfelé mindenre kijött a Force Unleashed, így törvényszerűen több cég dolgozott rajta, ami elég nagy különbségeket eredményezett a különböző verziók között. Martinnal úgy döntöttünk, hogy leválasztjuk a PS2-t, a PS3-at és a 360-as verziót, mert ezek nagyrészt ugyanazt tudják, szemben például a Wii plusz öt pályájával és extra játékmódjával. Hogy pontosak legyünk, a két next-gen változat természetesen (és szokás szerint) teljesen ugyanazt tudja és ugyanúgy néz ki. A PS2-es verzió ezekhez áll a legközelebb, de rejt néhány apró újdonságot is, például az első pálya nem nappal, hanem éjszaka játszódik, illetve részt vehetünk jedi próbákon, hasonlóan a Wii verzióhoz – ez utóbbi hiányzik az újabb platformokon, van viszont néhány rövid kihívás helyette. Idővel sajnos nagyon hozzászokik az ember szeme a HD felbontáshoz, ezért a PlayStation 2 port kicsit kopottasnak tűnik, egész egyszerűen a majd tíz év alatt rengeteg szebb játék jelent meg nála arra a platformra, az újabb generációkon azért jobban tartja a helyét a produktum.

Ha a játék birizgálja az érdeklődésedet, akkor több dolgot vegyél figyelembe. Csak akkor érdemes próbát tenni vele, ha el tudod nézni a hibáit, azaz a multi hiányát, a majdnem vicc kategóriába eső játékidőt és a beragadó karaktereket. Ha képes vagy erre a nagyvonalúságra, akkor kapsz cserébe egy olyan harcrendszert, ami nem mellékesen a Star Wars univerzumba lett beágyazva, és ami lehetőséget biztosít arra, hogy minden ellenfeled legyőzéséhez te válaszd meg az eszközöket szabadon – ami nem áll a rendelkezésedre, azzal nem is rendelkeznek a jedik.

A cikk elolvasása után nyilván komoly elfogultsággal leszek meggyanúsítva, amit szívesen vállalok is. És azt hiszem, ez így is van rendjén, hiszen aki Star Wars fanatikus, az úgyis képes engedményeket tenni, akit pedig hidegen hagy az egész, annak esze ágában sincs Starkiller bőrébe bújni. Pedig igazán kár lenne kihagyni azt, ahogy egy csillagrombolót nekicsapunk a földnek – bármennyire is a legunalmasabb boss-fight a játékban, mégiscsak történelmi pillanat.

Én pedig ezennel búcsúzom az 576 kedves olvasóitól, Martinnak köszönöm az újságnál együtt töltött több, mint négy évet – az Erő legyen veletek!

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Pár perc játék után már nyilvánvalóvá válik, hogy a Force Unleashed annyira messze áll az eredeti Star Wars által közvetített szellemiségtől az őrjöngő jedijeivel, meg a Destruction Derby-re hajazó fékevesztett rombolásával, mint Leia hercegnő Csubakkától. A főhőst gyűlöltem, ezerszer ugrottam szakadékba csak azért, hogy megbüntethessem. És tudjátok mit mondok? Így is komáltam a gémet! Pazar, tökéletes Star Wars környezet, ismerős momentumok, élvezetes harc, és ami hab a tortán, engem halálba szívatott a program, szóval a kihívással sem volt bajom.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

LUCASARTS
MÁS VERZIÓ: WII, PSP, DS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1 játékos memóriakártya 8 mb
PS3	1 játékos, 720p
X360	1 játékos, 720p

✔ addiktív játékmenet, epikus összecsapások
X nagyon bugos és rövid

PS2	PS3, X360
7.5 pont	**8 pont**

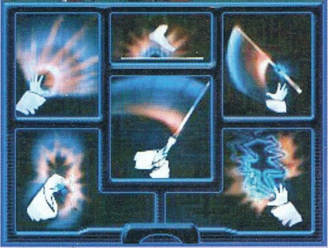
ÉN VAGYOK AZ APÁD UNOKANŐVÉRÉNEK A SZOBATÁRSA











Ha az lenne a kérdés, hogy hogyan kell a legsikeresebben hype-ot gerjeszteni, akkor az már biztos, hogy LucasArts illetékeseit kellene megkérdezni. A tesztünk tárgyáról kiadott videók szemrevételezése után csak úgy pezsgett az emberben az adrenalin, majdhogynem áthatotta az erő, annyira jól összevágták őket. Remegve vártuk, álmodoztunk a csodáról, aztán most, hogy már rendre megérkeztek a különböző értékelések, illetve mi is kézbe vehettük a kész verziókat, annak rendje és módja szerint kipukkadt az áhított lufi. Persze nem lett annyira rossz a játék, de számos hiba az, ami végül egy közepesnél alig jobb végterméket eredményezett. Itt előttem a kedves kolléga biztosan kivesézte, melyek is ezek – hasonlóan a játék történetéhez –, így én ezt nem teszem, inkább rátérek a platform-specifikus részekre. Az arénában a Wii, PSP és a DS változatok.

A két HD konzol verziójáért maga a LucasArts belső fejlesztői feleltek, míg a többi változatról külső munkatársak gondoskodtak. A Krome Studios hegesztette a Wii, PSP és PS2 formátumokat, míg az N-Space a DS változatát hozta a világra. Lényegében ugyanazt kapjuk – a sztori is azonos vonalon mozog –, mint a két nextgen masinán, de az általam tesztelt kisgépes cuccok mégis számos ponton eltérnek azoktól. Példaként rögtön az első küldetésnél a Wookiee-k bolygólyára, a Kashyyykra X360-on és PS3-on nappal érkezünk, míg ezeknél a változatoknál éjjel szállunk alá, és némileg különböző pályafelépítés mellett visszük ugyanazokat a feladatokat véghez. A két nextgen Unleashed igen erős fizikai motorral rendelkezik, ami itt érthető okokból ezeknél a konzoloknál kivitelezhetetlen – ezért némi tartalmi extrával ajándékozták meg a többi gép tulajdonosát. Ilyen plusz – a DS-es verzió kivételével – az 5 új misszió, amelyek egy új helyszínen, a Coruscanton található a jeditemplomban játszódnak (ez elviekben a „nagy változatokban” is elérhető lesz, egy hamarosan érkező letölthető kiegészítéseknek hála). Természetesen az extrák még mindig nem merültek ki. A PSP változat bír a legtöbbel egyébként, amelyek ott a Force Unleashed menüpont alatt érhetőek el. A legjobb ezek között a Historic Missions, ahol a 6 film számos jeleneteit élhetjük át újra. Ilyen a legendás rész, a Birodalom visszavágból Luke és Vader első küzdelme, vagy a Jedi visszatérből a Jabba palotájánál lejátszódott dűnés ütközet. A Force Duelt választva legendás hősökkel kell megannyi bossharcon átverekedni magunkat, míg az Order 66 rész a Survival módot foglalja magába, illetve megtalálható még az egyszerre 4 játékos számára elérhető multi is. A Wii változat extrája is eltér – itt a szokásos társaságcentrikus szemlélet, dominál –, ami a Dual módban testesül meg. Ez amolyan verekedős szisztéma, ahol egy tucat régi kulcskaraktert engedhetünk össze (például Dart Maul, Luke Sykwalker, Obi Wan Kenobi, Anakin Skywalker). Itt számos klasszikus helyszínt is újra üdvözölhetünk, példaként a Tatooine (ahol megannyi buckalakó nehezíti meg dolgunkat) vagy maga a Hoth jeges csatatere (háttérben AT-AT lépegetők ütközeteivel). A DS tulajdonosok gondolom már várták, hogy mikor térünk rá az ő bonuszukra, de sajnos ők csalódni fognak, mert egy fityiszt kaptak, nem extrát.

Most térjünk rá a technológiai oldalra. A Wii változat gyakorlatilag némi grafikai ráncfelvarráson kívül ugyanazt a motort használja, mint ami a PS2 és PSP változat alatt fut – ergo egy gyenge közepesnél nem több, azaz rondább, mint a 7 évvel ezelőtti GC-s Star Wars játékok. Kopár, unalmas tájak, gyér poligonszámú karakterek, vicces robbanáseffektek – ez az átka a multiplatform címeknek. Oké, nem szaggat, mint a PSP változat, illetve sehol egy recés él, de a gép ennél jóval többre képes. Mi az, ami mégis megmenti az egészet? Dobpergés: a játék irányítása! A Krome Studios megmutatta, hogy hogyan is kell kihasználni a kontrollból adódó lehetőségeket – végre megkaptuk az áhított, Wiimote-os kaszabolást! Amikor a lézerkardot előveszed, a Wiimote bizsereg, mintha ott lenne a kezedben a vas, természetesen a csepp hangszóróból árad a kard hangja is. Suhintasz a kezeddel, és a karaktered is hasonlóan cselekszik: vágás, döfés minden egyszerűen kivitelezhető. A Nunchukkal megy maga az alapkontroll, illetve az erők használata is. Tartsd ki előre vele a kezedet, mint ahogyan egy jedi tenné, és már száll is az ellen. Hihetetlen élvezetes, szinte olyan, mint ha áthatna az erő minket is! A DS-es változat rusnya és tartalmilag nulla (két órás, alig van benne pár misszió), amin még a teljes érintőképernyős vezérlés sem segít. Az alsó képernyőre ki van rakva minden tulajdonság, rájuk bökve lehet azokat használni. A többi változat sem nehéz, mivel bármennyiszer el lehet halálozni, és természetesen szinte minden méteren van checkpoint, de itt DS-en az ellenfeleket olyan szinten könnyű leverni, mintha azok kartonfigurák lennének... vicc ez a változat.

Összefoglalva: a játék lineáris, rövid (én a Wii változattal is 5 óra alatt végeztem), nem szép, tele van hibákkal, többnyire kifullad a bugyuta ellenfelek kaszabolásában, de mégis van benne valami, ami megmenti az egészet: ez a játék atmoszférája, és a megunhatatlan Star Wars hangulat. Egy próbát megér, és lehet, hogy rá is kattansz!

Kenny

MARTIN BELESZÓL!

Nekem ezek a kisgépes verziók olyanok, mint a langyos húsleves, a félkemény rizs, vagy a túlsütött bélszín: megeszem, ha éhes vagyok, de közben dörmögök az orrom alatt. Wii-n érdekes a lézerkardozás, bár kissé primitív a megvalósítás.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

LUCASARTS
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, X360

grafika:	közepes (psp: jó)
játszhatóság:	kiváló (psp: jó, ds: közepes)
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

NDS	1-4 játékos
WII	1-2 játékos, 480p, 16:9
PSP	1-4 játékos

✔ jedinek lenni jó, sw hangulat, wii-s kontroll
X rövid, bugos, könnyű, lineáris

NDS 3.5 pont — WII 6.5 pont — PSP

NÉGY KERÉK, DE NEM TISZTÁN!







Sohase mondd, hogy túl vagy már mindenen
Sohase mondd, hogy tovább már nincs nekem
Mindig van új és még újabb, hát várd a csodát,
de sohase mondd, hogy nincs tovább

Íme eljött ez az idő is. Dzson az utolsó cikkét írja a Konzolba. A szerkesztőségben járván már eléggé nyomasztó és lehangoló volt a lecsupaszított polcok látványa, ahol eddig Martin mindenhonnan összeszedett játékai és egyéb kacatjai voltak. Egy korszak lezárult a magyar konzolos sajtóérában, ez biztos. Nosztalgiázva megkerestem a kezdeteket, ami egy fórumos bejegyzés volt, íme: *martin576.hu – 2001.06.20 – 20:31:52 – Jon, várlak az 576 Konzolhoz cikkírónak/tesztelőnek. Jelentkezz, ha érdekel.* Szipp... És azóta talán két szám volt, amibe nem írtam valamit. Köszönet érte nektek is nagyban, hiszen ha az olvasónak nem tetszik a produktumom, akkor nem ér semmit az egész.

No, ennyi elég az elérzékenyülésből, hiszen játékteszt lenne ez is, vagy efféle. Szóval, a **Pure** jó de lehetne jobb is, a grafikája szép de lehetne szebb is, jók a hangok, hat és fél pont. Áh, nekem nem megy a minimálcikk írás...

Szóval, a mostani mocsokpályás-game dömpingben (Motorstorm 2, Baja) a Pure csak egy koszjáró típust karolt fel, az ATV-ket. Ez a fejlesztőket ismervén nem véletlen, hiszen az X-es MotoGP sorozat mellett ők gyártottak le pár PS-es ATV Offroad Fury-t, szóval eme stílusban rendelkeznek némi tapasztalattal. A versenymódok teljesen szokásosak, imigyen a World Tour lesz az a hely, ahol majd sok szép pályát és alkatrészeket nyerünk meg négykerekű kecskénk számára. A kezdeti futamokon általában elég, ha gyorsak vagyunk, máris elsők leszünk – ami elég könnyű, én legalábbis zsinórban a többiek előtt voltam újoncként. Később persze nehezednek a dolgok, mivel nagyobb hangsúlyt kapnak a repkedés közben kivitelezett trükkök és figurázások. Ezekkel sem lesz gond, mivel eleve nem is lehet egyből az összeset használni, hanem ahogy haladunk előre, úgy kapunk egyre nagyobb szintű mutatványokat. A játék betanító magyarázkodást is tartalmaz, így igen egyszerű lészen dolga az ifjú thetánoknak. Részemről viszont a legjobban a gépösszerakó lehetőség tetszett, ahol a váztól kezdve építhetjük fel a gépezetünket, figyelembe véve, hogy gyorsak vagy ügyesek szeretnénk-e vele lenni. Van itt minden: villák, rugók, motor, sokféle kiegészítő, fejleszthető és megnyerhető cuccok, lehet variálgatni egy ideig. A készülő gép tulajdonságait öt szempont szerint követhetjük figyelemmel, amik az ugyancsak ismert sebesség meg gyorsulás, irányíthatóság, turbó és trükközés. Sajnos a versenyző karakterek elég bénán vannak megrajzolva, jobb lett volna valami 3D-s válogatási lehetőség.

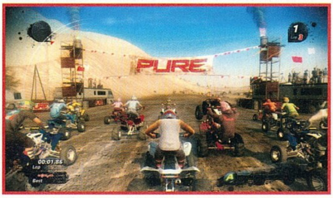
A Pure egyéb részei viszont nagyon kellemesek a szemnek! Pláne, hogy extrém helyzetekbe is belefuthatunk, amikkel a rendes ATV-zésben aligha. Ilyenek többek között a hatalmas ugratók, amikről elrugaszkodva szinte repülőgép üzemmódba kerülve szállunk száz métereket. Igen impozáns látvány, és bár a valósághoz sok köze nincs, de ez nem is valami szimulációs próbálkozás. Az egyéb hatásokban sem találtam kivetnivalót, a motor és a fickó háta koszolódik rendesen, a kép pedig stabilan fut a 16 motoros ide-oda pattogása esetén is. Talán a kerekek forgására tehettek volna valami mozgás elmosást, mert így néha semmi élethűség nincs bennük, pláne közeli felvételek esetében. A táj változatos, van vasúti híd meg obszervatórium, utazó vidámpark, óriási kráter, állványokon égő gettóhordók, de ezt a képeken majd úgyis meglátjátok. Szerény véleményem szerint a Pure hozza azt, amire tervezték, egy könnyed offroadozást a stílust kedvelőknek. Jó a fejlesztés, szép a kinézet, könnyen lehet terelgetni a járgányt, de hogy ez megáll-e a másik kettő játék adta élményindex mellett, azt nem tudom. A Motorstorm 2 iszonyat jónak nézett ki a demo alapján is, és ott nagyságrendekkel több járműféle van ugye, viszont a Baja az nem kapott olyan jó értékeléseket közel sem. A Pure valahol a kettő között helyezkedik el, grafikában és komplexitásban egyaránt. Ennek tükrében menj el érte a boltba.

Én pedig most elköszönök tőletek, és hogy találkoztok-e még a Dzson névvel...?

Bárhogy lesz, úgy lesz
A jövőt nem sejthetem
A sors ezer rejtelem
Ahogy lesz, úgy lesz
Bárhogy lesz, úgy lesz

Dzson





MARTIN BELESZÓL!

A Pure igazán ütős játék… lett volna, ha nem kaptuk volna meg tesztelésre a Motorstorm 2-t, amit kipróbálva egyből lejött, hogy a netszerte látható 8-as pontszámok a Pure-ra olyan tesztelőktől származtak, akik még nem próbálták ki az M2-t. Biztos jópofa ideig-óráig ez a valóságtól elrugaszkodott ATV-s ugrálás, de nekem egyrészről az irányítás sem jött be, másrészről a két game közül én a Motorstorm 2-t választanám. X360 tulajoknak viszont ajánlom, bár a demót azért próbáljátok ki, mert a Pure füstje kicsit nagyobb, mint a lángja.

PURE

DISNEY INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

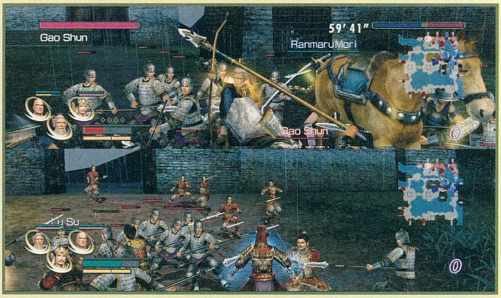
PS3	1 játékos (2-16 online), 720p, mentés 900 kb (1 gb hdd)
X360	1 játékos (2-16 online), 720p

✔ egyszerű, szép és könnyen kezelhető
X nincs osztott képernyős multi, csak atv gépek vannak

PS3 X360
7 pont

TÁVOL-KELET ERŐI EGYESÜLJETEK!









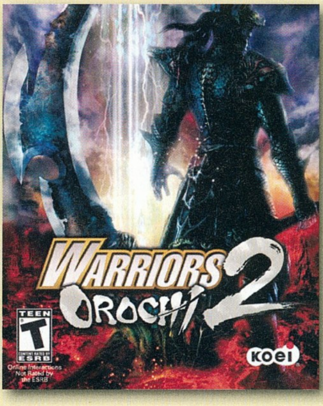


Korábban mindig csak próbaszinten érintkeztem a Koei alkotásaival, a legutóbbi általam tesztelt hasonszőrű játék, a Ninety-Nine Nights is kellemes benyomást tett rám, így nem ijedtem meg a **Warriors Orochi 2** tesztelésétől sem. A Koei tömegharcos játékairól, mi több „Warriors dömpingjéről" számtalan cikket olvashattatok már a Konzolban az elmúlt 8 évben, a WO pedig gyakorlatilag a Dynasty Warriors és a (mindössze csak háttértörténetben más) Samurai Warriors széria keveréke, így most részben az ókori Kínából, részben pedig a feudális Japánból merítettek ötleteket. További jellegzetessége, hogy három karakterrel indulhatunk a csatákba, de egyszerre csak eggyel harcolhatunk, miközben a másik kettő regenerálódik. A folytatás pedig természetesen szebb és tartalmasabb, köszönhetően néhány új játékmódnak, de az újítások ezzel ki is merültek.

A sztori közvetlenül az előző részben történtek után folytatódik. A Shu, Wei és Wu kampányok mind kínai birodalmak harcait taglalják az Orochi démon ellen, csak úgy, mint a Samurai, ahol viszont értelemszerűen bátor japán harcosokról szól a fáma, akik Kínába tévedtek. A teljesség kedvéért az ötödik kampányban Orochi démon hordájával is világuralomra törhetünk. Az 5 különálló fejezet 12-12 pályája már önmagában is soknak tűnhet, de ehhez még hozzájön a Dream mód is, ahol az előző rész történetét játszhatjuk újra végig. A Free módban az összes pályát végigtolhatjuk bármelyik megnyitott harcossal, a Survival mód pedig magáért beszél.

Az új játékmenet lényegének elvileg a jól időzített karakterváltásnak, valamint a speciális képességek megfelelő időben való bevetésének kéne lennie. Nem árt azt sem figyelembe venni, hogy az aktuális trióból ki az „erős", ki a „technikás", és ki a „gyors". Ha ugyanis jól kombináljuk karaktereink erősségeit, sokkal sikeresebbek lehetünk, ám ez csak az elmélet. A gyakorlatban az első küldetésemet egy káosznak éreztem, leginkább csak értelmetlen, nagyon hosszú, és főleg fárasztó gombnyomkodásnak jött le. Aztán ahogy haladtam előre, fogtam a gépkönyvet, áttanulmányoztam a különböző támadásokat, és egyre könnyebben ment. Rájöttem, hogy lóháton is lehet küzdeni, elkezdtem gyűjtögetni a kincseket, fejleszteni a képességeket, tuningolni a fegyvereket, és láss csodát, egy idő után a káosz kezdett rendszerré összeállni. Nem csak kezdtem kitanulni a harc lényegét, de szépen lassan meg is fogott. A végére már aktívan használtam a térképet, és tudatosan kutattam fel az ellenséges tiszteket, sorra foglaltam el a bázisokat, és pályánként akár 1000 harcost is leméészároltam, bár önmagában a sikeres küldetéshez ennél sokszor jóval kevesebb is elegendő.

Harcosaink folyamatosan fejlődnek, a legyőzött fejesek után hátrahagyott kincseket pedig nem véletlenül érdemes begyűjteni, ugyanis igen nagy szerepe van a küldetések közötti állítgatásokban és karakterfejlesztésekben, sőt a speciális fegyvervarázslatokhoz olyan különleges kincsekre van szükség, melyet csak előre meghatározott egyedi feladatok teljesítése után kaphatunk meg. Jó hír, hogy a pályák akárhányszor újra végigjátszhatóak tetszőleges nehézségi szinten, ezáltal harcosainkat rommá fejleszthetjük, és az összesen több, mint 90 megnyitható hős közül elég szabadon válogathatunk hármas csapatunkba, tehát egy Dynasty fannak igazi Kánaán.



A designos és jól átlátható menürendszer, valamint a tetszetős átvezetők után már kissé felemásan fogadtam a tényleges játék grafikáját. A fő karakterekkel lényegében nincsen probléma, nem egy SoulCalibur 4, de egész kidolgozottak. Jó a karakteranimáció, és egész látványos fényeffektusoknak lehetünk szemtanúi, néha igen szédítő tempóban, és persze jó nagy tömegben. Az érem másik oldala viszont a tagadhatatlan PS2-es múlt, és most nem csak az igen gyenge AI-re gondolok. Sajnos előfordulnak belassulások, és nem ritka a v-sync hiba sem, de legalább nem is olyan zavaró mértékben. Az viszont már inkább szemet szúr, hogy főleg nyílt terepeken a pálya gyakran előttünk épül fel, és a textúrák is viszonylag homályosak. Csúnyának mégsem mondanám, sőt a nagyobb harcoknál kifejezetten kellemes is tud lenni, főleg mikor lóháton hasítom az ellenség sorait.



Kezdetben kissé szokatlanul fogadtam a stílusos menürendszer távol-keleti stílusú, mégis pörgős japán technósított dallamát, ám idővel egészen megkedveltem, már csak a játéktermi hangulata miatt is. A későbbi játékzenékkel sem volt semmi problémám, és a hangeffektusok is a helyén vannak harcoknál, többet pedig nagyon nem is várnék egy ilyen játéktól.

A Warriors Orochi 2-vel a legnagyobb gond értelemszerűen az, hogy az ezredik kiadása ugyanannak az agyonnyúzott alapkoncepciónak, de maga a játék ettől még lehet érdekes, sőt akár rá is lehet kattanni. A sok-sok küldetés valahol mind egy kaptafa, ugyanakkor dicséretes, hogy mennyi játékmód áll rendelkezésünkre, ráadásul a multiplayre is bőven gondoltak (egymás ellen vagy koop). A három harcos váltogatása ötletes, tetszett a lovagló hantolás, és a legalább 90 megnyitható harcos, valamint a fejlesztőrendszer sem rossz pont, így a végső pontszámot egy reális középértéknek szántam. Lehet sejteni, hogy mit nyújt a játék, így ha már a könyöködön jön ki a Dynasty özön, kerüld el messzire, ellenben ha még éhezel rá, és fogékony vagy a stílusra, akkor egyáltalán nem rossz választás. Esetleg érdemes megtekinteni a valamivel „nextgenebb" Dynasty Warriors 6-ot is.

A PS2 verzió igen gyengére sikerült, nem igazán ajánlanám senkinek a die-hard DW rajongókon kívül.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Dynasty Warriors játékért az utóbbi időben már nem voltam képes pénzt kiadni, mert egyszerűen elegem lett abból, hogy szinte soha semmi sem változik az első 2 részhez képest. Aztán láss csodát, jött ez az Orochi 2, kipróbáltam, és megvettem. Nem vitatkozom Krisz 5.5 pontjával, mert ez tényleg csak egy átlagos játék, és egy 10-es skálán az 5-nek KÉNE a középállásnak lenni, nem a 7-nek, de azt mondom, ha fogékony vagy a „végtelenített kaszabolós" stílusra, adj neki egy esélyt, mert tényleg marha sok újdonság van benne, és a tartalomra sem lehet panasz. Nekem bejött X360-on.

WARRIORS OROCHI 2

KOEI / OMEGA FORCE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes (ps2: elmegy)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó (ps2: közepes)
hangulat:	jó (ps2: közepes)

PS2	1-2 játékos memóriakártya 8 mb
X360	1-2 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 500 kb

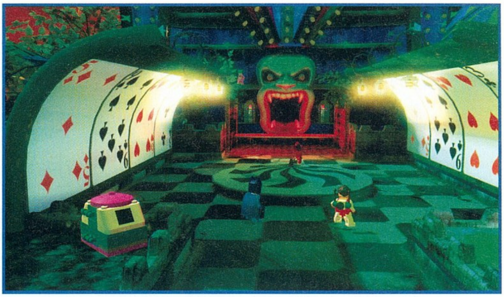
✔ ötletes keveréke a dynasty és samurai szériának, tartalmas, multiplay (koop is)

X lényegében csak a sokadik dynasty warriors változat, ps2-es game hd-ben

PS2	X360
4 pont	**5.5 pont**

KICSI A BORS, DE NINCS EGYEDÜL





Hosszú évek óta nem volt akkora sikere és visszhangja egy filmnek a mozirajongók körében, mint amiben Christopher Nolan nyári blockbustere részesült, és ha a Sötét lovag nem is vált feltétlenül a világ legjobb filmjévé, kétségkívül minden idők legfullosabb képregény adaptációjának érzem. Minden tiszteletem Heath Ledgeré zseniális – és sajnálatos módon egyben utolsó – alakításáért, de azért Jack Nicholson is sikerrel bújt már egyszer a vigyorgó pszichopata szerepébe, és bár a Dark Knightban talán maradandóbb alakítást láthattunk, Ledger és Nicholson egészen más Jokert játszottak, az „igazi" képregénybeli Joker pedig valahol a két karakter keveréke lehet (a Batman: Arkham Asylumban talán pont „őt" láthatjuk majd viszont). Akárhogy is, a Christopher Nolan-féle modern denevérember adaptációk előtt már Tim Burton, és később Joel Schumacher is letett valamit az asztalra. A Batman kifejezetten komoly és stílusteremtő mozinak számított 1989-ben, és a folytatásai is mindig hasonlóan felkapottak voltak premierkor, főleg mivel igazi sztárparádénak örvendhettünk a gonosztevők szerepeiben: Michelle Pfeiffer (Macskanő), Danny DeVito (Pingvinember), Tommy Lee Jones (Kétarc), Jim Carrey (Rébusz), Arnold Schwarzenegger (Mr. Freeze) és Uma Thurman (Poison Ivy). Azt pedig igen bölcs döntésnek tartom, hogy a Traveller's Tales mindössze a modern Batman keltette lázat használta fel új témájához, és felismerte, hogy LEGO sorozatához sokkal alkalmasabb, ha inkább a Tim Burton által adaptált világból merítenek ihletet, mely szürreálisabb stílusát tekintve jóval közelebb áll a képregényhez. 19 éve – olyan (többek között) technikailag korszakalkotó filmek előtt, mint pl. a T2, a Jurassic Park, ID4, vagy a Matrix – értelemszerűen amúgy sem lehetett volna ilyen látványos és főleg realisztikus mozit készíteni. A mai Bale fanok persze már ferde szemmel néznek Keaton, Kilmer, Clooney és Chris O'Donnell (Robin) kalandjaira, de én kifejezetten örültem, mikor már a bevezető videóknál is Danny Elfman klasszikus filmzenéjét véltem felismerni (kár hogy a későbbi játékzenék már nem olyan kiemelkedőek a küldetéseknél).

A témaválasztás tehát ideális, a LEGO széria fejlesztőcsapata a régi, megszületett hát a **LEGO: Batman**. A főszerep ezúttal két főhősé, Batmané és Robiné a klasszikus retro jelmezükben, akiknek gonosztevők egész sorával gyűlik meg a bajuk. Feltűnik az összes híres rosszfiú a filmekből, a fináléban természetesen Batman legnagyobb ellensége Joker is, valamint még vagy féltucatnyi extra vendég a képregényből. A recept persze itt sem változott, először is fogták az egész Batman univerzumot, és úgy ahogy van (Alfrédostul is) átkonvertálták LEGO világba, meghozzá ezúttal is remekül. Az a bájos varázs, amit Batmanék, vagy amit a rosszban sántikáló gonoszok levágnak az átvezető videókban, az egyszerűen utánozhatatlan. Csak hümmögnek meg mutogatnak, mégis minden jelenet maximálisan stílusos, azaz „legósan humoros". Maguk a küldetések pedig továbbra is részben az akcióra, vagyis a véget nem érő püfölésre, részben pedig a rengeteg logikai feladványra alapoznak, mégpedig ezúttal is full kooperatív jelleggel.



A LEGO karakterek tehát kiválóak, volt is bőven kiket válogatni a képregényből, és LEGO Gotham City is stílusosan lett felépítve, olykor átlagos, olykor viszont ámulós kivitelben. Ám sajnos a sötét helyszínek állandó ismétlődése egy idő után kissé egyhangú. A küldetések nagy része sikátorokban, gyárakban, lakóépületekben, vagy nagyobb utcákon játszódik, sok-sok klisé bűnözővel, akiknek a csépelése olykor már a könyökömön jött ki. Szerencsére megfűszerezték még néhány jópofa, de sajnos csak 2D-s jellegű üldözős küldetéssel a földön, vízen és levegőben, amik közel sem olyan látványosak mint pl. a Star Wars-os részeknél.

A logikai feladványok viszont meglepően összetettek, és persze a bossharcoknál sem csak szimplán bunyózni kell. Sok-sok helyszínen hosszú perceket is eltöltöttem, mire rájöttem a teljes megoldás menetére. Szerencsére mindenre van valami utaló jel, pl. mozgó alkatrészek az összeépítésre, vagy csillogó tárgyak a felrobbantásra. A továbbjutáshoz rengetegszer találunk az adott helyszínen (gyakran felépítendő) speciális alakváltó podot, ahol átmenetileg pl. robbantó, hőálló vagy sikló Batmanné, vagy mágnestalpú Robinná öltözhetünk át, hogy csak néhány példát említsek. Gyakran a „Batarang" fegyverünkkel kell eltalálni konkrét tárgyakat, vagy szimplán kézzel, esetleg járművel szétzúzni minden objektumot. Van tehát számos kis trükk, és ezeket nagyon ötletesen keverve vetették be ellenünk az alkotók. Ez jó sokat dob a szavatosságon, még ha maguk a pályák nem is olyan hosszúak.

A „jó" Campaign 3 fő sztoriból áll, egyenként 5 fejezettel, ahol mindegyik végén egy-egy híres boss vár. Ezután nyílik meg a gonosz Campaign még újabb 3 történettel. A különböző sztorikat és fejezeteket akár tetszőleges sorrendben is végigjátszhatjuk Batman barlangjába visszatérve, és a régiekbe is visszatérhetünk a titkokért.

Akik szerették az eddigi részeket, tudják mire számítsanak a LEGO Batmannél. A megvalósítás gyakorlatilag semmit sem veszített eddigi vonzerejéből, esetleg csak azt lehetne felróni neki hibának, hogy maga a Batman téma nem olyan érdekes, mint az Indiana Jones vagy a Star Wars, így ha még csak most ismerkedsz a sorozattal, szerintem ne ezzel kezd. Már csak azért is, mert úgy éreztem a szokottabbnál valamivel nehezebb a rengeteg logikai feladvány, de éppen ezért is tudom nagyon is ajánlani a széria gyakorlottabb rajongóinak, vagy ha az előbbieket túl könnyűnek érezted.

Már csak azon gondolkozom melyik világ lesz a következő. Egy LEGO LOTR, LEGO Matrix, vagy főleg egy LEGO Harry Potter szerintem nagyon sanszos. Nem lenne rossz egy Karib-tenger kalózai sem, esetleg egy tündérien bizarr LEGO Aliens is érdekelne.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Néha, amikor lepusztítom egy marék idegsejtemet egy-egy szivatósabb platformjátékkal, vagy szétfröcskölök egy liter nyálat valamelyik FPS-háborúban, olyan jó visszamenni gyögyő félnótásba, és kooperatív módban pofozkodni valamelyik LEGO programmal. Ilyenkor fülig érő szájjal ugrálok és harcolok a tündéri műanyag szereplőkkel, és természetesen időről-időre lekeverek egy-egy taslit játékostársamnak is, amiből mindig jópofa veszekedés – „Nem látod kit ütsz, te kacsakakezű?" – kerekedik ki. Imádom, tetszik, nálam 8 pont.

LEGO BATMAN

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT / TRAVELLER'S TALES
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, DS, WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS3	1-2 játékos (coop), dd 5.1, 16:9, 576p/720p
X360	1-2 játékos (coop), 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 88 kb

✔ ideális témaválasztás, gondolkodtató logikai feladványok, koop mód, klasszikus batman feeling

X néha túl sok a püfölés, gotham city sötét utcái egy idő után egyhangúakká válhatnak

PS3 X360

7.5 pont

OTT A KÖCSÖG, RÁZD MEG JÓL!

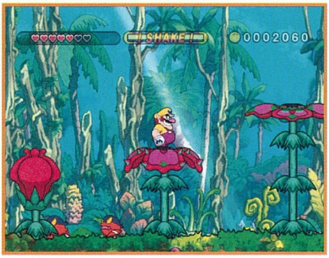


A lehetőség adott volt, én pedig gondolkodás nélkül léptem – *igen, megírom azt a tesztet*. Éppen a szerkesztőségben tapostam 360 kontrollerrel a kezemben egy meglehetősen ronda szörnyet valahol a távoli űrben, amikor Martin feltette a sokmillió gamerscore-os kérdést: lesz-e időm a hétvégén játszani és megírni egy bemutatót?! Felvillant az unlocked felirat **(ACSI! Martin)**, jött a hang, és mivel csak egy jó kiadós Mega Man 9 függés volt betervezve, ezért kapásból elvállaltam. Eredetileg csak a Live-os bemutatóval vettem volna ki a részem a százhuszadik Konzolból, de egy ilyen felkérést nem lehet visszautasítani, pláne, ha olyan platformról van szó, amellyel még nem sikerült komolyabban megismerkednem – jelen generáció Nintendo nagykonzoljával. Martin adta a Wii-t, bátyám pedig a társaságot.

Hazaérve legelső dolgunk a Wii beüzemelése volt, majd elkezdtük az ismerkedést a kis fehér konzollal. Az első benyomás mindenképpen pozitívnak mondható, mivel a Nintendótól megszokott módon egy percet sem kellett bíbelődnünk a beállításokkal, rövid nézelődés után a menüben kezdetét vehette a játék. Örülök, hogy végre a kezeim közé került egy ízig-vérig Nintendo game, külön öröm, hogy éppen az egyik legfrissebb darab. A mi példányunk egy vadiúj, európai kiadású játék lett, amely már minden bizonnyal a boltok polcain is megtalálható (Európában szeptember 26-án jelent meg hivatalosan).

Kibontva a csomagot kicsit meglepődtem, mivel a manapság teljesen szokatlan, minőségi manual figyelt a tokban – az a rendesen kidolgozott, színes, képekkel gazdagon megszórt, minden részletbe belemenő kézikönyv. Külön élmény volt átlapozni; sajnos más platformon csak nagyon ritkán találkozom ilyennel. Másik érdekesség, hogy egy komplett, kétoldalas Wario matricaszett is megtalálható volt a kiskönyv közepén, ami ugyan rendkívül jópofa, de nem hinném, hogy *huszonakárhány* éves fejjel hasznát fogjuk valaha is venni (esetleg a *nagyon* rajongók a leírás alapján összeragasztgathatnak egy saját pályát, vagy a felmatricázott tolltartó is menő lehet a csajoknál… ha ez mégsem jön be, akkor nem nálam kell reklamálni).

















BAD MARIO

Wario-t mindenki ismeri. Ő az a kövér, gonosz, önző, kapzsi és meglehetősen nagyhátsójú Úr, aki a Nintendo világában játssza az olasz és munkanélküli anti-hőst. Mondhatni nagyon kemény fickónak számít a rózsaszín Cadillac-jével, ugyanilyen színű orrával (valószínűleg az orrához választott autót, vagy lehet fordítva volt, örök rejtély marad), kócos bajszától pedig mindenki retteg az egész Gomba királyságban. Tényleg kegyetlen. Borsot tör a kedves kis Márió és barátja Yoshi orra alá, ellopkodja a drága coinokat és egyéb értékeket, amelyeket mára a Nintendo világökörség részévé nyilvánítottak.

Nem szeretném most a Nagy Wario Sztori című sikerkönyvből átmásolni korábbi bűntetteit, legyen elég annyi, hogy már nagyon sok Nintendo játékban vendégszerepelt. Ezeken felül saját epizódokat is kapott, a kimondottan Wario-nak dedikált WarioLand szériából a **The Shake Dimension** szám szerint a hatodik (a tengerentúlon *Shake It!* címen jelent meg).

A történet ezúttal az ún. Shake Dimension körül bonyolódik, amely egy ókori világot és annak Merfles nevű lakóit foglalja magába. Az egykoron békés helyen váratlanul feltűnik a nagyon gonosz Shake King, aki elrabolja az ügyeletes királynőt és magával viszi a birodalom legnagyobb kincsét, a feneketlen coin zsákot. A rettegett kalóz bónuszként a világ fura színes lényeit is túszul ejti, hogy aztán „guhahaha" hangzatú kegyetlen nevetésével még gonoszabbnak tűnjön (ennél a résznél már reszkettünk). Egy bátor merfle, akinek a neve *Merfle the Merfle*, nagyon cseles módon megszökik Shake King kastélyából, hogy aztán Captain Syruppal együttműködve felkeressék Wario-t. A munkanélküli olasz éppen a nagyon menő pink kocsijában lazít, amikor váratlanul egy ajándékot kap. Kibontva a rejtélyes csomagot egy antik földgömbbel és távcsővel lesz gazdagabb, amelyen keresztül átjuthat Shake Dimensionbe, hogy megleckéztesse és jól megrázza a kalózkirály Shake Kinget. Wario-t teljesen hidegen hagyja a szép, zöldszemű és nagyon elrabolt Merelda királynő; elsődleges célja, hogy megszerezze a feneketlen coin zsákot, amely az idők végezetéig képes őt kiszolgálni arannyal.

MARTIN BELESZÓL!

Arról felesleges lenne vitát nyitni, hogy ez valódi, hamisítatlan Nintendo videojáték-e, mert elég ránézni a képekre, és máris kiderül: az. Kedvesen bugyuta, szépséges, kellemes a szemnek, aranyos, igényes… mint szinte minden saját, belsős fejlesztésű N game. Ami viszont szokatlan, hogy vérlázítóan rövid. Azért egy ilyen 2D játék fejlesztése nem tart 5 évig, ennél legalább 3x annyi pályát kellett volna összerakni.

PLAYERS

Pontosan egy nappal a Wii beszerzése előtt bátyám egy új Nintendós játékról mesélt. Lelkesen mondogatta, hogy nagyon jópofa lehet, biztosan beszerezné, ha a tulajdonunkban lenne egy lejátszásra alkalmas konzol. Láss csodát, micsoda véletlenek vannak, másnap már egy Wii-vel és az említett játékkal a táskában robogtunk hazafelé. Bátyám tudta, hogy mire számíthat, mert előzetesen már jó néhány videót végignézett, én azonban teljesen tisztán, elvárások nélkül vetettem bele magam az új Wario kalandba. A játék első percétől kezdve közösen, felváltva toltuk, minden egyes pályát végigdumáltuk és megvitattuk az ott látottakat. Lényegében ez a teszt két játékos véleményét írja le, szépen sorban fogok kitérni a game egyes elemeire, pozitívumaira és negatívumaira.

EXPLORE

Már az első elindítást követően sejteni lehetett, hogy itt bizony valami szokatlan, teljesen egyedi, csak a Nintendónál fellelhető dologgal fogunk találkozni. Az alapvető instrukciókat követően („ne verj szájba senkit") a klasszik joy-féle Wiimote fogásával ismertet meg bennünket a gép; a kontoller két szélét megmarkolva nyomhatunk egy kövér startot. Rögtön az elején egy rajzfilmes videóval indítunk, amely a sztori alapjait vázolja fel. Számomra ez komoly meglepetés volt, mert egy 2D-s platformertől meglehetősen szokatlan az effajta történetmesélés. A fentebb már említett Shake Dimension nevű világban fogunk kalandozni, hogy 5 főbb területet átszelve jussunk el végső célunkhoz. Térképenként négy pálya és egy boss áll rendelkezésünkre; most már nézzük magát a gameplay-t is.

Rögtön a legelső dolog, amit megcsodálhatunk az a páratlan és szemet gyönyörködtető grafikai minőség. Nem csupán egy jól kinéző programra tessék gondolni, hanem a 2D-s platformerek csúcsára, egy szuper, gyönyörű, kézzel rajzolt **mesés könyv**re. Tényleg hihetetlen, hogy mit ki tudtak hozni ebből a stílusból – minden egyes tárgy, minden egyes animáció szinte lemászik a képernyőről (a boss fightok mindegyike eszméletlenül komoly). Nem kell ide HD felbontás, nem kellenek ide poligonok; elég egy sima flash alapú grafika, a megfelelő kezekben ez is képes kimutatni a foga fehérjét. Itt jegyezném meg, hogy a játék ugyan támogatja a szélesvásznú megjelenítést, azonban ténylegesen csak 4:3-ban fut, a maradék helyet a pályán felszedett kincsek pótolják ki.

A sok-sok pálya mindegyike teljesen más stílust mutat be, nincsenek ismétlődő tereptárgyak, mondhatni, hogy az ellenfelek is változatosak. Tényleg meglepetésként fog minket érni, hogy mennyi ötletes megoldást és dizájnelemet vittek be a játékba a készítők.

MILKSHAKE

A játékmenetet tekintve marad a régi forma, csupán a Wii mozgásérzékelését kihasználva tapasztalhatunk némi újdonságot. Az oldschool játékstílushoz maximálisan passzol a klasszik irányítás – az oldalára fordított Wiimote-tal könnyedén ugrálhatunk végig a pályákon. A speciális mozdulatok mindegyike a kontroller rángatásával hozható elő; a nagyjából hatórás végigjátszási idő alatt csupán egy-két alkalommal fog minket megviccelni az irányítás. Jó pont, hogy a mozgásérzékelés nincsen túlerőltetve, ezeket a funkciókat tényleg csak akkor fogjuk használni, amikor szükségünk van rá és egy adott pályaszakaszon nem tudunk túljutni.

ACSIPACSI

A manapság menő pontvadászat és különböző idióta feladatok teljesítése ezúttal a Wii tulajokat sem kerüli el. Itt természetesen semmiféle „GS jutalom" nem jár értük, kizárólag a játék száz százalékos teljesítéséhez szükségesek. Az adott pályákhoz rendelt feladatok (mint például sérülés nélküli végigszaladás, bizonyos idő alatti befejezés) egyszeri teljesítése lehetetlen, sok esetben kizárják egymást; többször is neki kell rugaszkodnunk, ha maximumra szeretnénk teljesíteni a játékot.



Nem hinném, hogy ilyen dolgokkal kellett volna kibővíteni az egyébként rövidke 5-6 órás játékidőt, véleményem szerint csak a rajongók fognak ilyenekkel foglalkozni. A Nintendo játékoktól megszokott titkos pályák is rendelkezésünkre állnak, azonban hogy mily módon lehet ezeket előhozni arra sajnos nem sikerült rájönnünk.

A game egészét tekintve a nehézségi szint elég érdekesen lett belőve, mert míg a pályákon a fiatalabb korosztály játékosai is minden probléma nélkül boldogulnak, addig a bossharcok meglehetősen nehézre sikerültek. Valahogy nincs meg az egyensúly a játék ezen részei között.

FIN

Kaptunk egy nagyon hangulatos programot, amely összekapcsolja a múltat és a jelent; klasszikus kétdimenziós platformjáték a jelen generáció grafikai színvonalán. Nem szeretne többek látszani, mint aminek eredetileg készült, nem szeretné a modern mozgásérzékelést senkire sem ráerőltetni; legyen csak simán egy egyszerű, de minden tekintetben nagyszerű game. Egy játék, amibe bárki, bármikor könnyen bekapcsolódhat, minden korosztály számára bátran ajánlható. Komolytalan, könnyed kikapcsolódás poénokkal megszórva, érdekes bossharcokkal és változatos pályákkal.

Végigjátszottuk, élveztük, jót szórakoztunk. Ez Nintendo.

kryss777
kryss777@gmail.com

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

NINTENDO / GOOD-FEEL
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos, 480p, 16:9

✔ mesés, vicces, oldszkúl 2d platfomer az új generációnak
X semmiben sem igazán kiemelkedő, vizes pályákat utáljuk, hol a 2 player?

7 pont

TEREPRE MAGYAR!





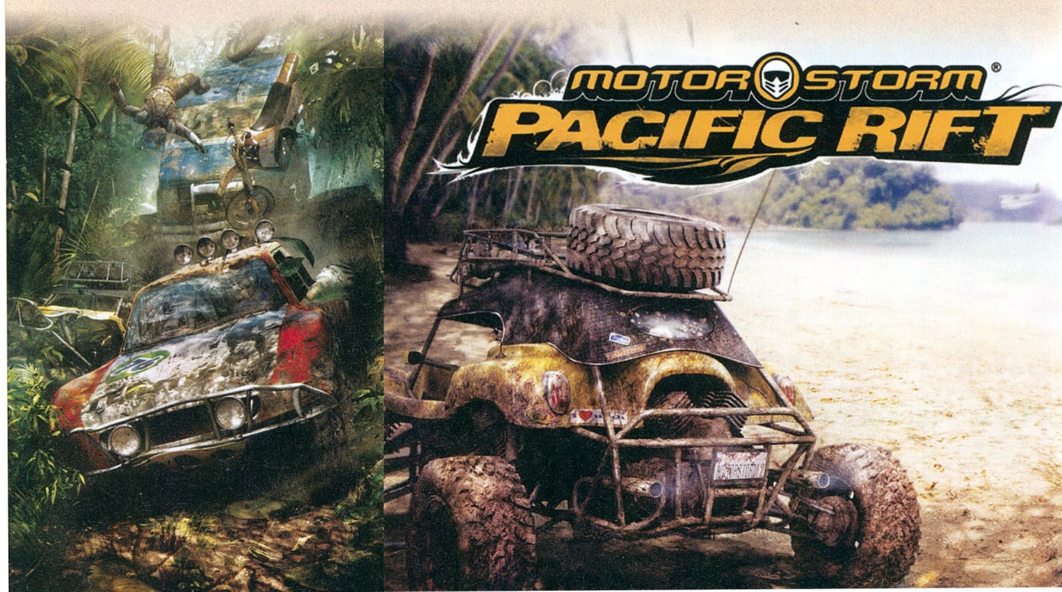




No kérem, a múltkori előételben megkóstoltatott **Motorstorm** folyomány, a **Pacific Rift** máris realizálódott, és teljesen tesztelhető formában hozhattam haza a debug géppel együtt. Szeretem a tesztgépet, mert kellemes látvány egymás mellett két PS3, és kívánom mindenkinek, hogy legalább egy PS3 legyen a szobájában, ha még nincs.

No, letudva a fanboy mivoltomat, lássuk a terepversenyt mindenféle előítélet nélkül, ami tudom, hogy pár ember szerint éppen olyan lehetetlen, mint a hangtalanul működő Xbox 360. Ja igen, mégsem a Pure lett az utolsó cikkem eme történelmi Konzolban, mivel Martin pánikolva hívott, hogy hétfőn jön egy gém, és menjek és hozzam és teszteljem és írjam és szerdára. Öröm a nagy kapkodásban, hogy végre személyesen is találkozhattam Petúnia kisasszony kolléganővel, mert előttem ő tologatta a tombrédert a szerkesztőségben. A Pure jó is, hogy szóba került, mert bár világviszonylatban jó pontokat kapott, én mégsem láttam benne túl sok extrát ahhoz, hogy 8-as körül hajítsak néki pontot. Most a Motorvihar (sőt Motortájfun, vagy Motornádó) bebizonyította, hogy jól tettem. A Sony ugyanis olyan szintre emelte az offroad témát, amit igen nehéz lesz überelni a közeljövőben. Már az egyes rész sem volt ócska csoffatag valami, pláne azt a tényt figyelembe véve, hogy alig volt idejük a gép indulásáig összehozni. Egyébként ezért profi munka a Resistance is, aminek a kettes részébe még belegondolni sem merek, mert elszédülök és beverem a fejem valamibe. Szédülésben jelen játék is jeleskedik, pláne ha valami nagyméretű cuccon játszik véle az ember, mert egyrészt iszonyat gyors és folyamatos, másrészt pedig olyan ugratók meg helyek vannak benne, hogy a gyengébb egyensúlyi szervvel rendelkező egyének dülöngélni fognak a fotelban.

No, de kezdjük a legelején. Apám megismerte anyámat, majd összeházasodtak és... Na nem, ennyire nem kell előremenni. Elég lesz az intróig, ami jópofán eredeti tájakat mutogató videókra épül, amikbe később a játékból szedett helikoptert meg hajókat montázsolnak. A játék különben most nem bízott semmit a véletlenre, és a fizikai leképzéseket a Havok nevű és méltán népszerű fejlesztői csomagra bízta. Kezdéskor persze az Options-be másztam elsőnek, de az osztott képernyő horizontális/vertikális osztásának beállításain kívül nem láttam semmi érdemlegeset.







A játék fő része kétfelé oszlik, mégpedig a rendes bajnokságokra és a már megnyert pályákat, járgányokat felvonultató Wreckreationre. A Fesztiválon a szokásos ticket és pontgyűjtögetési rendszerrel jutunk előbbre a ranglétrán, sima helyezésre menő vagy elminiátor típusú versenyszámokban. Ez utóbbinál ugye a körök végén a legutolsó mindig kiesik, mint az közismert. A versenysorozatok négyféle kategóriában kerülnek megrendezésre, amik a négy őselem nevét kapták, vagyis Föld, Levegő, Tűz és Víz. Aki egyből mindenféle vad és irreálisan szürreális környezetet vizionál maga elé, az csillapodjon, mivel a helyszín egy hatalmas sziget, illetve ennek különböző részei. És mivel elárulom, hogy összesen 16 pályán nyomulhatunk, így rájöhetünk arra, hogy mindegyik elem négy nyomvonalat ad a közösbe.

No, de milyen minőségben! Az egyik például szép széles területen kezd, ami mellett az évszaknak megfelelő színekben pompáznak a lapokból legyártott lombozatú fák. Majd jön a tengerparti föveny, a távolban kereskedelmi teherhajókkal, konténerszállítókkal és kis vitorlásokkal. Jobbra a nagy központi hegy látszik, ami valójában egy félig működő vulkán (mint azt a „tűz" típusú részben megfigyelhetjük). Vízfolyásokon hajtunk keresztül, majd megpróbálunk íven maradni a rozsdás fémlapokkal kirakott kanyaríven, ami a sziget belseje felé visz, imigyen egyre több a zöld terület. Egy kis vízesés tűnik fel balra, amit ha úgy figyeltek meg, mint én, akkor ti is nekimentek az első pálmafának és visszaestek az utolsó helyre. A vizek miatt felázott és ezért jól barázdált humuszos erdei talajba vág árkokat az alattunk pörgő kettő vagy négy kerék, ezután egy újabb vízesés, fahíd, ugyanez a kombó még egyszer, és innen már látszik újra a tenger, meg a plusz effektként berakott szállítóhelikopter felettünk, no és az óriás inka folklór fejszobrok. Ez így leírva mondjuk, nem nagyon adja vissza azt a fellinget, de mintha tényleg egy valós helyen ment volna az ember, mert a környezet kialakítása **példaértékű**! Sőt, a napszaknak megfelelően az árnyék- és fényviszonyok is annyira jók lettek, hogy szinte éreztem a nedves, sós és jellegzetesen erdei levegőt a szobában. Mindegyik pálya tartalmaz valami látványos extrát: lomokból összerakott szörnycsontvázat, ami az út fölé tornyosul, mintha el akarna kapni, repülőgéproncsokat, ágyúkat, régi ipari üzemet – a designerek megdolgoztak a pénzükért. Négy különböző napszakban – reggel, délelőtt, napközben, délután – mehetnek a versenyek, és szerintem a következő ugrás egy éjszakai futam lehetne a Motorstorm harmadik részében. Persze, ne legyünk telhetetlenek. A zöld pályáktól viszont teljesen elütnek a tűzpályák, amik már a tűzhányó aktív részén helyezkednek el. Itt minden szürke a vulkáni hamutól, megszilárdult sziklák és kihűlt láva alakzatok vannak mindenfelé, tiszta szürreális környezetet teremtve. Sőt, aktív láva is van ám! Néhol csak csordogáló, égő csíkként (jó esetben lefedve valami rácsozattal), de gyakran több méter széles folyamként zárva el előttünk az utat, jó kis ugratók használatát forszírozva. Itt is minden megvan, ami csak kell egy ilyen helyszínhez: remeg a levegő, a jármű egyes karosszéria elemeinek a vége lángra kap, és természetesen jól felrobbanunk vagy elmerülünk, ha belemászunk egy ilyen olvadó kőfolyóba vagy tóba. Ezeken a pályákon tűnik fel a jellegzetes hűtőrendszer, ami végül is sok kapu egymás mögött, amikből felülről víz spriccel, mint az öntözőberendezésekből. Persze hűtésre használhatóak a pocsolyák és egyéb, természetes helyek is, ám nem ez a lényeg. Ugyanis a turbónk állapotát nagyban befolyásolja a külső hőmérséklet! Tehát ha láva közelében nyomjuk neki, akkor piros lesz a kijelző és pillanatok alatt felmegy a hőfok a veszélyes tartományba, túlterhelés esetén pedig a szokásos felrobbanás következik. Ám ha lávázás után vagy akár egy teljesen hagyományos pályán belemegyünk valamiféle vízbe, akkor igen gyorsan visszahűl, tehát a taktikázásba illik beleszámítani a pancsolást! Mert ugyan a vizek lassítanak, viszont utána sokkal több ideig tudjuk használni eme gyorsítónkat. Ehhez vegyük még hozzá az ugyancsak ismerős mindenféle elágazásokat és 2-3 lehetséges útirányválasztást kedvünk és járművünk típusa szerint, szóval unalmasnak és egysíkúnak tutira nem nevezhető a dolog.

MARTIN BELESZÓL!

A trópusi sziget telitalálat helyszín, az ötféle környezet pedig nagyon változatossá teszi a versenyeket. A különféle járművek viselkedése és fizikája totál eltérő, végre van osztott képernyős mód – 16:9-es mamuttévével rendelkezők elvághatják függőlegesen is a képet, HURRÁ! –, állati jó metál a zene (igen, bírom), szóval ez az új Motorstorm egy kurtajó game, én tutibiztos megveszem! Kilenc pont, simán.



Ám ez még nem minden, mert olyan apróságok is játszanak, mint a növényzet egyes helyeken, aminek ha nekimegyünk, akkor hajlik és lengedezik, meg viszi a szél a vízpermetet, és a kamerát is összefröcskölhetjük, hogy „vízcsepp torzítós" képe legyen egy kis időre. A környezeti hatásokra a gépek megfelelő koszolódással vagy nedves csillogással reagálnak, törnek, amortizálódnak, a nyitott motorokról meg négykerekűekről pedig a vezető látványos rongybabaként repül le baleset esetén. Sajnos eme két járműre az embereket még mindig odaszögelték, és ülnek, mint a cövek a legnagyobb huppanók meg dülöngélések közepette is. A kezük viszont mozgatja a gázkart, bár ezt aki észreveszi menet közben... Nem baj, ellenben szuper a változó fényviszonyok kezelése, ha mondjuk sötétből világosabb helyre kerülünk ki, és a talajtípusok közötti különbség is jó lett, érezni a szikla és a sár közötti differenciát.

A járműpark összesen nyolcféle eltérő karakterisztikájú masinériát tartalmaz, amik a motor, ATV, buggy, raliautó, versenyfurgon, homokfutó, nyerges vontató, avagy kamion, valamint bigfoot szörnygép, amit speciel szerintem lehetetlenség irányítani, annyira tehetetlen és imbolyog, mint a keljfeljancsi. Ám jó poén volt leszorítani vele a kisebb motorosokat, akik anyáztak majd nekimentek ennek-annak, esetleg lerepültek valami mély szakadékba. Amit az elején írtam, az most is eszembe jutott, miszerint ezeknek a sziklaperemeknek a szélén száguldva az ember inkább nem gondol bele, milyen lehet leesni a nagy semmibe. Online is ki akartam próbálni magamat, de mivel a játék még meg sem jelent, no meg eme példány is csak egy review copy, azaz tesztelői változat volt, nem sikerült a művelet. Akinek nincs nete, az sem jár rosszul, hiszen az osztalékos képernyős multi négy haver összeeresztését teszi lehetővé (ne dobáld az irányítót a másik felé, mert balesetet okozhat!).

Lassan be is fejezem, hogy sok szép képet be lehessen nyomni az oldalakra. A pályák csodásak, a gépek kidolgozása profi, egyedül talán a picit néhol homályos talajt hoznám fel negatívumnak, de ahhoz képest, mekkora helyszíneket nyomtak bele a memóriába (igen gyors töltési idővel), az fikázzon, aki ennél jobbat tudna (meg verseny közben amúgy sem látszik belőle közelről csak színes maszat, szóval csitt). A 16 jármű röccenéstelen mozgatása sem okoz gondot a kódnak, vagyis egyetlen egyszer tapasztaltam egy apró megtorpanást egy kanyarban, ahol iszonyat messzire el lehetett látni a tengeren, és előttem volt az egész mezőny, de ezen kívül semmi hiba. A Pacific rift egyszerűen fenomenális lett minden szempontból, talán a recék eldolgozására fordíthattak volna több figyelmet, de így is sokkal jobb, mint azt a legtöbb játékban tapasztalni lehet PS3-mon. No, meg még a visszajátszás lehetett volna használhatóbb, mert csak a verseny végén mutatja újra a körünket mindenféle beavatkozási lehetőség nélkül. Bekerült viszont egy fotó mód, ami realtime aktiválható robogás közben, és a bizonyos határok között szabadon mozgatható kamerával csinálhatunk neten is megosztható képeket a mutatványainkról. Jómagam inkább pályaverseny fan vagyok, mégis eléggé meginogtam vásárlás ügyben, de így is félre van rakva vagy 5 játékra a pénz, szóval lehet, hogy csinálok egy költségátcsoportosítást a hétvégén...

Motordzson II

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

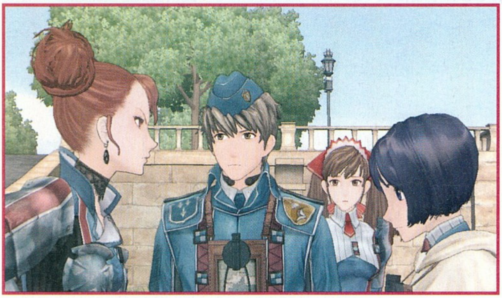
1-4 játékos (2-16 online), 720p

✔ a legjobb offroad verseny jelenleg
✕ nem interaktív a replay, bár lehet, hogy a véglegesben az lesz

9 pont

SZABADSÁG, SZERELEM







A metamorfózis egy rendkívül furcsa dolog. Sosem értettem, hogy a lepkéknek és szitakötőknek miért jutott az a furcsa sors, hogy szép és kecses formájuk elnyerése előtt valami gyötrelmesen ronda, mellesleg a repülés képessége nélkül mozgáskorlátozottnak is mondható állapotban kell, hogy tengessék életüket – az ő szempontjukból nézve – igencsak hosszú ideig. Miért nem bújnak ki a petékből azonnal pici pillangók? Miért kell a cserebogárnak a föld alatt güriznie, ha kölyökkorában is szelhetné az eget? Ha valaki egy éve azt mondja nekem, hogy az SRPG-t, mint játékstílust ma egyszerű lárvának vagy hernyónak fogom tekinteni, azt valószínűleg nem csak kinevetem, de talán bele is fulladtam volna a röhögésbe. Egy esztendeje azonban még nem tudtam, hogy milyen játék is lesz valójában a **Valkyria Chronicles**. Nem vagyok biológus, műszaki pályára készülvén még a szakközépben sem tanultam ilyesmit, de valami most azt súgja, megvan az oka annak, hogy a rovarvilág teljes átváltozással fejlődő fajai alantasabb külsővel és képességekkel kezdik életüket, mielőtt bebábozódnának és elérnék végső alakjukat. Ez az ok a környezet lehet. Ugyanúgy, ahogy a cserebogár is addig bujkál a föld alatt, amíg a tavaszi meleg hatására ki nem rügyeznek a fák, az SRPG-k is addig tartották meg kezdetleges – még a 8-bites korszakban kialakult – formájukat, rendszerüket, amíg el nem jött a lehetőség arra, hogy változzanak, amíg ki nem alakult az ehhez megfelelő, hardver adta környezet.

Az srpg definícióját nem magyarázom el, aki látta már a Final Fantasy Tactics-ot, az tudja miről van szó. Aki nem, az idézze fel azt a szörnyes sakkjátékot a Csillagok Háborújából, amit a droidok játszottak Csubakka ellen a hipertérben, képzeljen hozzá egy kis sztorit meg szintlépést, és máris helyben van.

A Valkűr (így fogom hívni, mert nincs az az isten, hogy VC-nek rövidítsem, és ezzel olyasmit sugalljak, hogy a játéknak köze van az emberi ürülékhez, mert hát nincs) nem klasszikus SRPG-hernyó, hanem ahogy színpompás külseje és új képességei azt bizonyítják: ez már egy kifejlett, gyönyörű pillangó. Besorolási kategóriája is változott, az elébiggyesztett, aktív cselekvést jelölő betűvel kiegészülve már A-SRPG-ről beszélhetünk. A játékok persze nem élőlények és végképp nem rovarok, amikbe előre be lenne programozva, hogy néhány generáció után merre is kellene fejlődniük. A változáshoz nekik szükségük van pár tudósra – azaz dizájnerre –, akik beoltogatják őket az új irányba fejlődést elősegítő elemekkel. Akár A légy c. klasszikus horrorfilm főszereplője, a Valkűr is egy másik élőlénnyel került ötvözésre. A fúzió ez alkalommal nem a véletlen műve, folyamatosan kontrolálta azt a Sega fejlesztőcsapata, miután házi SRPG-jüket, a Sakura Wars-t beinjekciózták egy a számára eddig idegen lény, a – Battlefield vagy annak valamelyik közeli, multiplayer FPS rokonának – sejtjeivel. Ennek köszönhetően az átváltozás után nem egy – a Brundle-légyhez hasonló – mutáns torzszülemény került ki a kezük közül. Az eredmény, vagyis a Valkyria Chronicles maradt taktikai játék, de a metamorfózis által rengeteg új, pozitív tulajdonsággal rendelkezik, és nem lehet elsiklani afelett a tény felet sem, hogy valami hihetetlen jól néz ki, nagyon könnyen bele lehet szeretni.

Velem is ez történt, s bár nem ez az első videojáték, ami örök rajongójává tett, kétség kívül olyan, amilyennel még sosem volt dolgom. A félreértések elkerülése végett már itt az elején leszögezem, hogy néhány kisebb hibája ellenére szinte teljességgel képtelen vagyok rosszat állítani róla, hiszen mindene megvan, ami egy hosszú távú, komoly kapcsolathoz szükséges. Van szemet gyönyörködtető szépsége (grafika), lágyan simogató hangja (zene), ha kell komoly, ha nem, hát komolytalan személyisége (történet), bőrének friss illata (újszerű játékmenet), illetve újra és újra az ő meghódítására ösztökélő, titokzatos varázsa (a hasonló játékoktól eltérő alapokon nyugvó fejlődési/motivációs rendszer) – de hadd kezdjem a legelején.

ELSŐ LÁTÁSRA

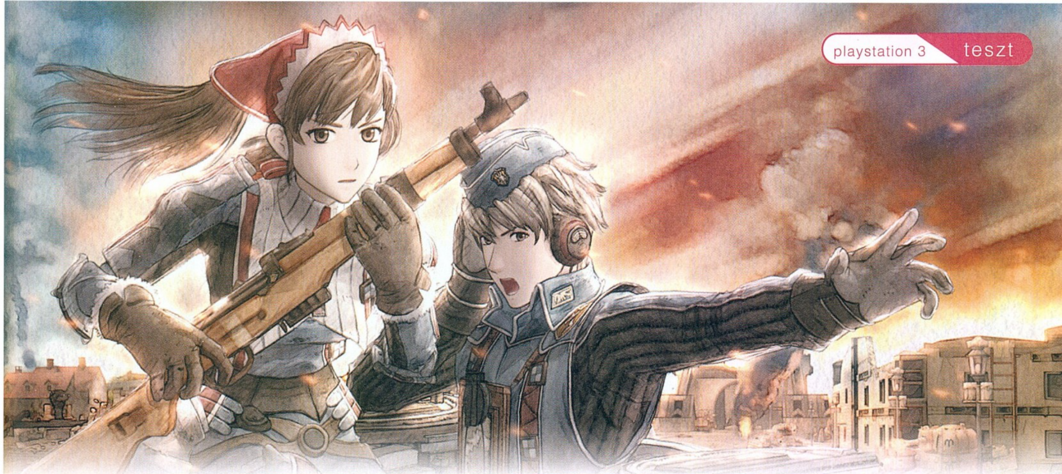
Tavaly szeptemberi, első találkozásunk váratlan volt, nem is sejtettem, hogy mivel lesz dolgom, amikor a japán PlayStation Store videói közt észrevettem őt. Minden ugyanúgy történt, mint amikor az ember meglátja az igazit. Nem a sablonos bombázót a plázában vagy a bícsen, hanem azokat a szemeket és azt a mosolyt, aminek láttán lelassul körülötted az idő. Látod, ott vagy, de minden mozdulat, minden lépés egy órának tűnik. A Valkűr is épp olyan, mint amikor egy igazi szépséget hasonlít az ember a magazinok borítóin tetszelgő cicamicákhoz. Lehet, hogy kevesebb a poligon és a púder, mégis páratlan jelenség, nincs hozzá hasonló. Grafikáját tekintve a játék a mai trendektől eltérően nem a fotorealisztikusság felé halad, egészen más úton próbálja meghódítani a játékosok szívét.

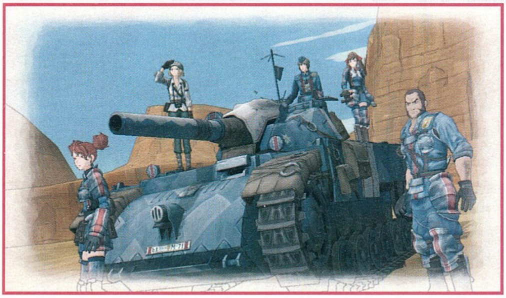
Olyan gyönyörű, akár egy régi festményekkel teli kódex. Szó szerint olyan, a játék úgy lett megálmodva, úgy fejlesztették Canvas, azaz festővászon nevű grafikus motorját is, hogy kézzel festett aquarellek képzetét keltse, mindezt persze mozgás közben. Egyértelmű, hogy volt benne költségtakarékossági megfontolás, a jelen konzolgeneráció európai, amerikai származású játékainak látványvilágával egyre nehezebben veszik fel a versenyt japán társaik, a döntés mégis tökéletesnek bizonyult. Ahogyan az emberi szem is funkcionál és ahogy egy vízfestéket használó művész is alkot, úgy működik a játék látványi része: a távolabbi objektumok részletessége le van rontva, homályosabb, mégis ez a szándékos minőségrontás az, ami miatt a kép olyan egyedi, annyira festményszerű. A közeli dolgok leginkább japán mangák színes borítóképeihez hasonlatosak: a határozott fekete kontúrral rajzolt alakok festettnek tűnő textúrákat és sraffozott árnyékolást kaptak. Ezt a képregényes hatást erősíti az is, hogy a hangeffektek nem csak hallatszanak, de be vannak írva a képbe, s így már az sem adhat csodálkozásra okot, hogy a karakterek, harci járművek kidolgozásával egy eleddig felnőtteknek szóló, erotikus mangáival elhíresült képregény rajzolót bíztak meg. A meztelenkedés a játékból ugyan ki van tiltva, de a RAITA fedőnevű mangaka specialitása így is tökéletesen illik a játék hátteréhez, mivel a – félreérthetetlen pozitúrákban tetszelgő – vonzó külsejű lányok rajzolása mellett előszeretettel helyezi figuráit alternatív, világháborús környezetbe. A Valkyria Chronicles-ben pedig éppen erről van szó: egy a miénkhez alapjaiban hasonló világ Európájának '30-as években bekövetkező háborús eseményeiről.

ALTERNATÍV EURÓPA

Az öreg kontinens két részre szakadt. Nyugaton az Atlanti Föderáció, vele szemben pedig a Kelet-Európai Birodalom terpeszkedik, mint két hatalmas pók egy hálóban. Közéjük ékelődött be a méretét tekintve apró, ám nyersanyagforrásai miatt annál értékesebb prédának számító hercegség, Gallia. A kis ország területén nagy mennyiségben bányászható a ragnit, egy kékes fénnyel pulzáló érc, melynek felhasználásával kapcsolatban szinte korlátlanok a lehetőségek. A háborúban elsősorban harci járművek meghajtásához, gránátok robbanóanyagaként, de gyógyító eszközökhöz is alkalmazzák. Az ősi időkből maradt valkűr fegyverek, a lándzsa és a pajzs is feltehetően ebből az anyagból készültek, és már-már isteni erővel ruházzák fel hordozójukat. Akárkit persze nem, csak a kihaltnak vélt nép vérvonalába tartozókat. Aki ezt az anyagot birtokolja, azé a hatalom, hisz többet ér, mint az arany vagy az emberélet. A Császárság éppen emiatt rohanja le 1935-ben Galliát, s robbantja ki ezzel a II. Európaháborút, hogy a ragnit készletekre rátéve kezét sokkal jobb pozícióból indulhasson egy a Föderáció elleni offenzívában. Legalábbis az elején úgy tűnik, hogy ez az egyetlen céljuk.

Ebben a környezetben hozza össze a sors Welkin Gunthert és Alicia Melchiottot, akik hamarosan az ország haderejét támogató hadkötelesek közt találják magukat. A fiút rátermettsége miatt szakaszvezetőnek léptetik elő, s bár taktikai érzéke valóban magas rangú katona apját idézi a csatatéren, ő valójában biológiatanárnak tanult, épphogy csak túl van az egyetemen. Alicia, a pár évvel fiatalabb lány árván nőtt fel, s ha úgy van, ahogy mondják, vagyis ha a női szív labirintus, akkor az övét







igencsak hanyag módon tervezhették. Bejárata tágas, hívogató és mindössze egy lépést kell tenni a központi kamráig, ahol nem bikafejű szörnyeteg, csak ez a szörnyen magányos, de imádnivaló fiatal lány rejtőzik. Welkin eddigi életének legnagyobb próbatétele ez a – valójában akadályoktól mentes – útvesztő. Mert bár messzire nem kell menni érte, az első szerelem mellékhatásaként jelentkező el-elhomályosuló látás, a gombóc fojtogatta torok, heveny szívdobogás és azok a nyárfalevél módján remegő térdek könnyen megnehezíthetik az utat. A csapatot erősíti még a Rosie nevű ex-bárénekesnő, Largo Potter, a korosodó veterán katona, Welkin fogadott kishúga, Isara és a lánnyal azonos daruks népcsoportba tartozó, koncentrációs tábort és sok minden mást megélt Zaka.

Egy üldöztetett, hontalan népcsoport az övék, melynek leszármazottai néhány kivételtől eltekintve – mint a Gunther család által befogadott Isara – még vezetéknevet sem viselhetnek. A folklór szerint az óidőkben pusztításra használták a ragnittal kapcsolatos tudományukat, minek eredményeként számtalan város lett porral egyenlővé téve és több, mint egymillió ember, illetve jószág esett áldozatul. Gonosztetteiknek a valkűr nép megjelenése vetett véget, a kék fényben tündöklő, lándzsás-pajzsos harcosokat emiatt helyenként még ma is megmentőként tisztelik. Mindez persze csak legenda, hogy milyen mértékben igaz, nem eldönthető, a daruks kitaszítottsága viszont mind Galliában, mind a Birodalomban valós, szélsőséges esetekben odáig fajul, hogy vadásznak rájuk.

A legnagyobb jóindulattal is szedett-vedett egy társaság a Hetedik Szakasz, de a nem hivatásos sereg nem válogathat magas szinten képzett katonák közül. Az előbb említett főszereplők mellett egyébként még több, mint ötven(!) besorozott várja Welkin parancsait, mind egyedien kidolgozott külsővel, szinkronnal és finom eltérésekkel az animációjukban, így bárki könnyen megtalálhatja a számára legszimpatikusabbakat.

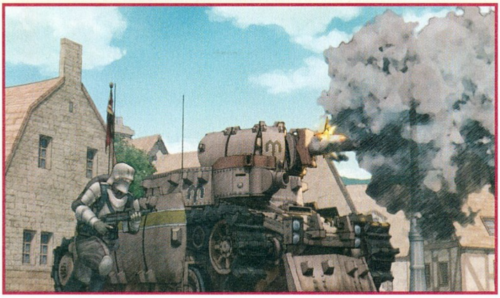
HARCRENDSZER

A játék lényegi része, a csata ugyanúgy az egységek elhelyezésével kezdődik, és ahogy az minden más SRPG-ben is van, körökre osztott. Megszűnt azonban néhány bosszantó jellegzetesség, melyek közül az egyik az, hogy az eddigi játékokban a karaktereket egyenként, egyszer-egyszer mozgatni kellett, kötelezően, esetenként az ő megadott sebesség-jellemzőjüknek megfelelő sorrendben. A Valkűrben nincs ilyen, az egységek tetszőleges sorrendben vezényelhetők, akár többször is ki lehet jelölni cselekvésre őket egy körben. Ha a játékos úgy kívánja, araszolhat előre mindenkivel, de megteheti azt is, hogy egyeseket hátrahagy és helyettük inkább másokat mozgat előre. Mindezt az új Parancspont (Command Point, CP) rendszer teszi lehetővé. Ahhoz, hogy a játékos az egységeit irányítása alá vegye, parancsot kell adni nekik. Gyalogosok esetében az egyszeri mozgatásához egyre, a harckocsikhoz kettőre van szükség. A felhasználható CP-k számát pedig az határozza meg, hogy Welkin mennyire jó vezetője a szakasznak, vagyis a játék előrehaladtával fokozatosan nőni fog ez a mennyiség, de elsősorban az befolyásolja, hogy egy időben hány tiszt van a pályán lévő csapatban. A CP akkumulálható, tehát ha az egyik körben nem használod fel mindet, a következőben ezek hozzáadódnak a frissen kapottakhoz, a tisztek játéktérről kikerülésével azonban el is lehet veszíteni belőlük. Ez máris egy stratégiai elem, rá lehet szállni az ellenfél ászaira, s ha sikerül őket gyorsan likvidálni, azzal az ellenséges csapat mozgása is jelentős mértékben korlátozható. A karakterek mozgatása úgy történik, hogy kiválasztásuk után már nem csak egy célkoordinátát kell megadni, és ők majd szépen odaballagnak, a játékosnak magának kell külső nézetű akciójátékokkal megegyező módon irányítania őket. Addig mehet, amíg személyre szabott akciópontjai (AP) engedik, ezt egy narancssárga, fogyó csík jelzi a képernyő alján. Egy CP-ért egy karakter egyszer mozoghat és cselekedhet, amely cselekvés alapvetően támadás vagy gyógyítás lehet. Ahogy szó volt róla, egymás után többször is ki lehet jelölni ugyanazt az egységet (egy-egy újabb CP fejében), de a második alkalomnál már jelentős (kb. 1/3-nyi) AP-mínuszt fog kapni, a harmadiknál és következőknél még nagyobbat. Ha nem így történne, a játékos megtehetné, hogy egy karakterrel körbejárja a pályát, az AP-mínuszoknak köszönhetően azonban inkább akkor van értelme többször használni valakit – és így valósághűbb is –, ha több cselekvést akarunk elvégeztetni velük, például többször egymás után tüzelni egy jó











pozícióban elhelyezkedett mesterlövésszel. Itt is megvan persze az ésszerűségi határ: hiába használna fel valaki akár 10 CP-t annak fejében, hogy egy kör alatt 10-szer támadhasson orvlövészével, a fegyver tára (náluk többnyire 3 töltényt tartalmaz és körönként csak egy töltődik vissza) meghatározza azt, hogy egy körben, hány lövés adható le. A cselekvés bármikor végrehajtható, a mozgás megkezdése előtt, közben vagy után, ami azonban nagyon fontos, az az idő. A Final Fantasy Tactics-ban vagy egyéb klasszikus SRPG-kben az idő folyamatosan fagyott és mindig csak egy valaki számára olvad fel. A Valkűrben is felváltva mozognak az egységek, hol a játékosé, hol a gépé, azonban aközben, hogy a kiválasztott karaktert mozgatja a játékos, az ellenfél élhet a várakozó pozícióból történő támadással. Ezzel azt a furcsa hibáját küszöbölték ki az SRPG-knek, amit én egyszerűen csak *keringőzésnek* hívok.

A Valkűr előtti játékokban általános volt, hogy a játékos mindig ellenfelének legkönnyebben sebezhető pontjához, vagyis a háta mögé viszi karaterét, majd onnan támad. Az ellenfél, amikor ő jön, szintén nem tesz mást, mint a játékos karaktere mögé oson félkörben, hogy onnan próbálja minél hathatósabban lekardozni, lebunkózni vagy lealabárdozni a szerencsétlent, és ez így folyik tovább, amíg valaki fűbe nem harap. A Valkűr ezt a furcsa anomáliát nagyon ügyesen szünteti meg. Ugyan az ellenséges egységek ebben a játékban sem mozdulhatnak el a játékos fázisában, de nem is fogják málnázás közben megriadt maciként, tátott szájjal figyelni, hogy milyen szépen masíroznak feléjük, ne adj isten épp a hátuk mögé potenciális gyilkosaik, inkább elkezdenek tüzelni rájuk. Amíg a karakter mozog, addig ők lőnek, ha kifogyott táraznak és újra lőnek. Ennek okán több ellenséges katona közt átfutni, vagy netán tankokat szemtől szembe megközelíteni felér a száguldó vonat elé ugrással: egy pillanat alatt leterítik az óvatlanul közelítő öngyilkosjelölteket.

Az effély esetek elkerülését segítik elő azok a színes segédvonalak, melyek az éppen mozgatott egység és az általa már észrevett ellenfelek közt jelennek meg. A kék összekötő vonal jelenti azt, hogy az ellenfél még nem vett észre, a sárga azt, hogy észrevett, de lőtávolán kívül vagyunk, pirosnál jobb olajra lépni, mert jön az áldás, zöldnél is hasonló a helyzet, de ebben az esetben az ellenfél épp táraz, még pár pillanatig nyugi van.

A használható taktikák tárházát bővíti a terepviszonyok kihasználásának lehetősége. A lövészárkokban, homokzsákok mögött le lehet guggolni, ezzel védeni a test nagy részét. A füves részeken láthatatlanul, kúszva lehet közlekedni, de akár fel is lehet mászni magaslesekre vagy házak tetejére, a jobb kilátás érdekében.

A harcokat színesítik a területi támadások és környezeti viszonyok. A sivatagi szél homokja elrejtheti a lopakodó katonákat az ellenfél szeme elől, ügyetlenül menetelve és keresőfénybe érve viszont könnyen ellenséges gránáttűz alá lehet kerülni.

A bossfightok szintén kilógnak a sorból, nem egyszer olyan gigantikus gépszörnyek jelennek meg, melyek mellett Welkin tankja apró bogárnak tűnik, legyőzésüknek pedig mindig megvan a maga kis titkos formulája.

Welkin rendelkezik még néhány trükkös fogással, vezényszavakkal (order), melyek használata CP-be kerül, de hatásukként egy-egy vagy az összes egység harci jellemzőit befolyásolhatja, vagy akár távolsági csapást is elrendelhet.

AZ FPS ÖRÖKSÉG

A csatamezőn használható egységek alapvetően három fő osztályba sorolhatók, ezek a gyalogos egységek, tankok és tankelhárítók. Gyalogos egységből négy alosztály van: a könnyen mozgatható, de kis tűzerejű felderítők, a közepes hatótávú, de erős rohamosztagosok, a mozgásra alig-alig képes, de távolról, egy lövéssel is ölni képes mesterlövészek és a gyógyításra, aknák hatástalanítására, járművek, sáncok javítására és egyéb hasznos dolgokra specializálódott ellátó technikusok. A tankelhárító egy ötödik, különleges gyalogos egység, mely lassan mozog, de egyedül neki van konkrét esélye az ellenséges páncélosok megsemmisítésére. A kő, papír, olló analógiát követve elmondható, hogy a gyalogos egységek ütik a tankelhárítókat, a tankelhárítók a harckocsit, a harckocsi pedig a gyalogost.

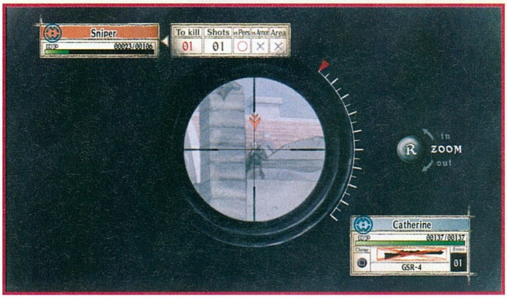
A csatatéren egyszerre tíz egység lehet jelen, a többiek tartalékos listára kerülnek, de ha a szükség úgy kívánja, bármikor











cserélhetők a pályák bázispontjain. A bázispontok ugyanúgy működnek, mint az FPS-multikban. Meg- és visszaszerzésük zászlófelhúzással történik, aki a bázison van, az nagyobb védelmet élvez, életereje gyorsabban, muníciója rendszeresen töltődik. A sérült vagy kiküldött egységek helyett pedig újak hívhatók be bármelyik ilyen ponton, nem kell tehát újratölteni a pályát, miután rájön az ember, hogy rosszul mérte fel az erőviszonyokat és másféle katonákra lenne szüksége.

CSAPATÉPÍTÉS

Az újdonságok karneváli menetének messze még a vége. Szó volt arról, hogy mennyire szedett-vedett is Welkin hétköznapi emberekből álló csapata, s ez a dolog kifejti hatását a harcmezőn is. Minden egyes karakter rendelkezik több pozitív és negatív képességgel, tulajdonsággal (potential). Ezek adódhatnak neveltetésükből, személyiségükből, korukból vagy egészségi állapotukból és adott körülmények közt előnyösen vagy hátrányosan befolyásolhatják a harc menetét. Vannak idősebb karakterek, akiknek a homokzsákok mögötti görnyedés közben könnyen megfájdul a dereka. A vidéken nevelkedett sokkal nyugodtabb és jobban teljesít a városon kívül, a csajozós típusok pedig nehezebben céloznak, ha van a közelükben egy-két női bajtárs. Emellett minden egyes karakternél adott, hogy kik azok, akiket leginkább kedvel a szakaszban. Az egyik karakter magabiztosabb lesz, ha a barátja védi a hátát, a másik meg nem bírja ki, hogy ne kezdjen el csevegni, ha régi ismerőseivel van együtt. Ezek a kombinációk a humor mellett leginkább támadó- és védekezőérték bónuszokat jelentenek, de aki kedvet érez hozzá, az a csapatépítésnél mélyebben bele is áshat a dologba és szándékosan rendelhet egymás mellé bizonyos egységeket a jobb teljesítmény kinyeréséhez.

MARTIN BELESZÓL!

Először akartam egy jó szubjektív, a végletekig lelkendezős pár sort írni ide a játékról, de aztán elolvastam Antaru tesztjét, és rájöttem, hogy ennél tökéletesebben akkor sem tudnám megfogalmazni az Valkyria iránt érzett érzelmeimet, ha kétszer születnék. A játék is, meg a teszt is tökéletes, mindkettő óriási élményt nyújtott – bár hozzá kell tennem, én jelenleg még nagyon az elején járok a nagy anime-háborúnak. (Antarut ismerve egy picit sajnálom, hogy egy sort sem olvastam csápokról és az őket molesztáló mangalányokról… ;)

NEM FUTÓ KALAND

A Valkűr vonzereje nem merül ki az egyedi grafikában és újszerű játékmenetben, van még egy fontos jellemzője, ami miatt egyszerűen imádni kell. Kacérkodik a játékossal, valódi kihívást görget elé, nem olyasmit, ami az utóbbi évek legnagyobb jóindulattal is csak langyinak nevezhető RPG-iben tapasztalható. Ha egy játék nehézségi szintje alacsony, akkor egyszerű futószalag mellett álló, monoton munkát végző munkásembert csinál a játékosból, akinek nincs más dolga, mint néhány támadás közt egyszer-egyszer gyógyítani is és nem elaludni. Ha túl erősek az ellenfelek, akkor pedig elindul a tápolás és ez megy már több, mint 20 éve. A Valkűrrel megint csak más a helyzet. Az átlagosnál komolyabbra belőtt nehézségi szint mellett akkora kosarat dob az eltunyult, vagy csak tápolásra építő játékosoknak, hogy öröm nézni. A karakterek szintlépéséhez nem elegendő újra és újra teljesíteni egy pályát, a játék nem az ismételt ölést jutalmazza, hanem az egyes küldetések teljesítésének minőségét osztályozza A, B, C, D, stb. rangsorolással. Minél ügyesebb valaki, annál nagyobb elismerésben részesül, annál többet költhet kiképzésre (gyalogos egységek fejlesztése), felszerelésre Welkin új képességeire vagy akár egyéb a sztorit színesítő extrákra.

A halál fenyegetése, mint motivációs tényező már rég elvesztette terét a játékokban. A Valkűr azonban ezt is visszahozza, de egy hatalmas csavarral. A szakasz karakterei mind egyéniek, lehet őket szeretni vagy nem szeretni, de mindenki választani fog közülük. Vagy taktikai megfontolásból vagy a külsejük miatt, vagy csak azért, mert van néhány, ami kevésbé ellenszenves, mint a többi, de minden játékosnál kialakul egy kb. 15 fős belső kör, akiket előnyben részesít. A sztori főszereplőire nem vonatkozik, de a többieket, a többi kedvencet el is lehet veszíteni. Ha valakit lelőnek és három körön belül nem jut el hozzá senki, hogy behívja a felcsert és az elszállíttassa, esetleg a három körön belül egy ellenséges katona ér oda hozzá és kivégzi, akkor attól örökre el kell búcsúzni. A karakter egy utolsó, szívbe markoló mondatot is elereszt még, mielőtt kileheli lelkét, csak hogy minél inkább éreztesse a helyzet komolyságát. Mit mondjak, volt néhány olyan bossfightom, ami elsőre közel egy órás volt, de zsörtölődés nélkül újrakezdtem, hogy az a kis édes Remy vagy a cool Marina el ne tűnjön a szakaszomból örökre.

A Valkyria Chronicles egy minden mozdulatában, ízében frisssességet sugárzó taktikai RPG. Nagyjából 45 óra alatt játszható végig és a végigjátszás utánra is tartogat még meglepetéseket, mint csak második nekiveselkedésre megszerezhető fegyverek, karakterek, és történetfoszlányok. Rendelkezik egy a sztori alakulása közben folyamatosan frissülő adatbázissal, amelyben az összes karakter, jármű és egyebek bemutatásra kerülnek, forgatható grafikus modellel. A hibák, amiket fel lehet hozni vele kapcsolatban inkább csak elvárások egy lehetséges folytatással szemben. Legyen a történet kicsit csavarosabb, ne csak a humor és a háborús atmoszféra vigye a hátán. Az átvezetők nagyon stílusosan egy könyv képkockáin keresztül vannak prezentálva, de több mint felükben csak japán kalandjáték módjára beszélgetnek a karakterek, kevés a mozgalmas jelenet. A grafika így is gyönyörű, de bírna még egy picit többet a vas. A terep legyen jobban kihasználható, vagyis a guggolás és mászás legyen bárhol végezhető. Az új játékelemeken is lehet még picit csiszolni. A csapattagok kombinálása és a kasztok balansza tovább finomíthatónak tűnik, és talán nem lenne elérhetetlen álom az sem, hogy csináljanak neki multiplayer módozatot. Efféle kis hibákkal egy játék nálam max. a nagyon erős jó értékelést kaphatja, de a számtalan újítás simán feltornássza az érdemjegyet példásra. Élmény volt minden perce.

Ja hogy a hangokról nem beszéltem? A zene pontosan olyan jó, mint az FFT-ben, mert pontosan ugyanaz a személy szerezte, aki annál a játéknál is tette. Szinkronból csak a japánnal foglalkoztam, a Blu-ray-nek köszönhetően végre az is felfért a lemezre.

Antaru

VALKYRIA CHRONICLES

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, 720p

✔ egyedi grafika és minden ízében friss játékmenet
X rétegjáték, azon belül is csak rétegnek szóló grafikával, lineáris történet

9 pont

TETEMREHÍVÁS





Siren. Ezen játékcím hallatán egészen az utóbbi néhány napig felhördültem. Ennek oka a széria második része, a 2006-ban debütált Forbidden Siren, melyhez egy bugoktól sem mentes tesztverzió formájában volt szerencsém, és amelyet két-három napnál tovább nem tudtam elviselni. Ebben bizonyára szerepet játszottak a hibák is, ám még jobban az ún. sight jacking, egyéni értelmezésemben „telepatikus látás", mely részemről szinte kezelhetetlenné bonyolította az egész játékmenetet. Úgy gondoltam, egy jó horrorban – ld. Silent Hill – nem szükségesek az ilyen hókuszpókuszok; menni kell és gyakni a szörnyeket halomba, meg rejtvényezni, illetve mindenek felett elmerülni a lélekig hatoló történetben és az egész játékot belengő, depresszív filingben.

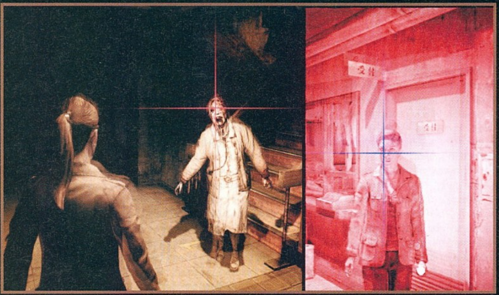
Éppen ezért igen erős fenntartásokkal és rossz előérzettel, továbbá nem túl nagy lelkesedéssel veselkedtem neki a Siren sorozat legújabb részének, a Blood Curse-nek – hiába adta ide a Martin azzal a biztatással a korongot, hogy ez egy jó anyag. Az első estém még úgy telt, hogy nem sok minden változott az előző installáció óta, illetve borzasztóan nyomasztott a játék – aki elkezdi, meg fogja látni, miért! Utána a második estén hirtelen azt éreztem, élvezem! Innentől kezdve nem volt megállás, és mindenképpen be akartam fejezni a cikk elkészültéig, ami sikerült is. Én személy szerint nagyon örülök annak, hogy ilyen jól sült el a legújabb Siren, mert komoly hiátusok tátonganak az utóbbi egy-két évben megjelent túlélő horror-palettán, melyek egyike most egy minőségi stuffal töltetett be.

KEZDETBEN VALA A SZIRÉNA

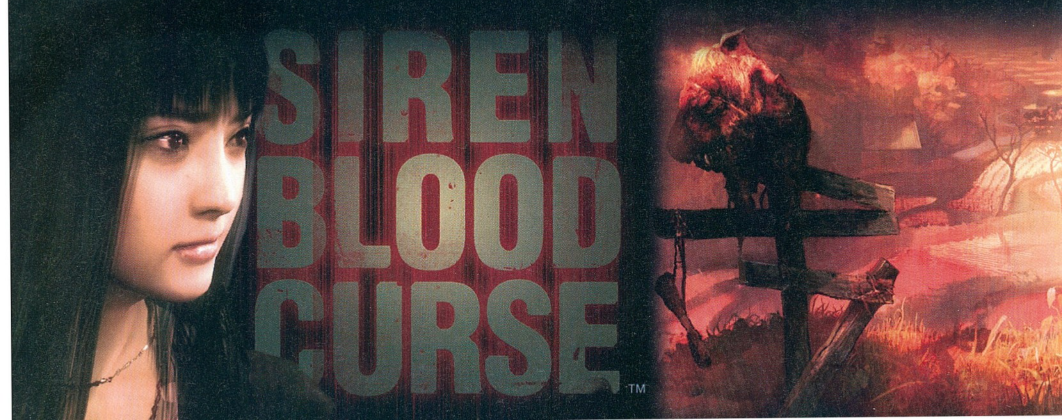
(Nem pedig a szirén, ahogy gamer kollegámmal, Barry-vel nagy nehezen megértettem, ez a játék nem egy hableányról szól. :D) A **Siren: Blood Curse** egy különleges szerzet már a hozzáférés módját tekintve is, ugyanis nyár végéig nálunk és Észak-Amerikában csak a PlayStation Networkről való letöltés útján volt hozzáférhető a játékot alkotó 12 epizód. Egyébként személyében a legelső rész újrafeldolgozását tisztelhetjük, ami 2003-ban jelent meg Siren címen, és amelyet néhányan a Silent Hill trónfosztójaként emlegettek – az azóta eltelt idő által igazoltan tévesen! A módosítás a technológiai oldal erős feljavításán és a letölthető epizodikus tartalmon túl abban áll, hogy a japán felütést kissé nyugatiasra formálták. A sztori egy japán faluban, Hanudában játszódik, melyet „eltűnt faluként" is emlegetnek, és ahol állítólag 30 évvel korábban még vidám helyi szokásnak számított az emberáldozat. Ide érkezik egy amerikai forgatócsoport, hogy dokumentumfilmet készítsen a baljós faluról paranormális jelenségekkel foglalkozó csatornájuk számára. Aki keresi a bajt, az előbb-utóbb meg is találja: protagonistáink már az első néhány percben tanúi lesznek egy nő brutális feláldozásának, hogy kálváriájuk ettől fogva a lehető legborzalmasabb dolgokkal folytatódjon, úgymint őrült kultuszok, zombik, téveszmék, továbbá több hektoliternyi vér. No meg a vaksötét.

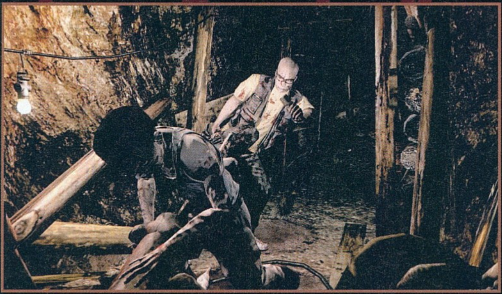
Maga a nyitány utáni első epizód szerintem a legijesztőbb és legborzalmasabb, talán részben azért, mert az ember még nem szokott hozzá a játék egészéhez: egy fiatal srácot, a jobb sorsra érdemes Howard Wrightot (a játék vége felé már tényleg sajnáltam csórit, annyi mindenen kell keresztülmennie!) kell elmenekítenünk egy zombi-rendőr elől, rémisztő sötétben, esőben, fegyver nélkül, nyomorult módra, félőrülten a félelemtől bujkálva, csúszva-mászva egy romos, régi épületben és annak bokroserdős, elhagyatott környékén. Nekem szinte a fejem is belefájdult, mire sikerült, akkora nyomás nehezedik a játékosra! Ezért is írtam fentebb, hogy a Blood Curse eleje nem nyerte el a tetszésemet. De ez az esetleg túl erős felütés ne vegye el senki kedvét, mert tényleg látványos és szórakoztató lesz a folytatás.

Howard Wright csak az egyik a hét szereplő közül, akiket irányítani fogunk. A teljes repertoár egy egyetemi professzorból, annak elvált feleségéből, 10 éves kislányukból, egy fekete ope-

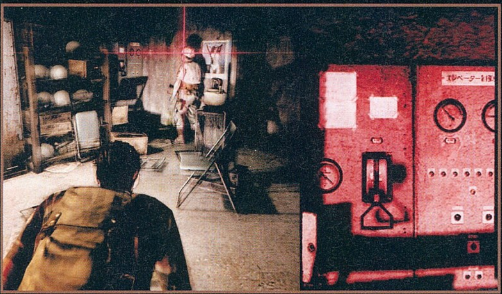














ratőr srácból, egy furcsa papnőből (Amana – nekem teljes mértékben Claudia jutott eszembe róla a Silent Hill 3-ból!) és egy japán sorozatgyilkosból áll. Howardhoz fog még csatlakozni egy furcsa ám elbűvölő japán leányzó, Miyako, akit nem fogunk tudni irányítani, csak férfiasan védelmezhetjük és aggódhatunk érte, meg persze belezúghatunk. Kis érdekesség: Howard mocis blogja, a Wright Rider megtalálható a neten a http://hw-biker.blog-paradise.com/ címen. Érdemes rákeresni, jópofa!

A játék 12 fejezetében két-két történés kerül elmesélésre, melyek szereplője mindig más és más. A fejezetek jelenettel kezdődnek és fejeződnek be, illetve az epizód legvégén még egy betekintést is nyerünk a következő rész történéseibe, teljesen filmszerű módon! Eképpen szünetek ékelődnek az egyes szegmensek közé, melyek nagyon jól jönnek, meg fogjátok látni: egyszerűen akkora nyomás van a gameren, hogy nekem a vége felé minden epizód között ki kellett mennem a szabad levegőre és a napsütésbe (jól látod, nemigen mertem éjszaka játszani vele, bár így is voltak képzelgéseim egy idő után.)

LÁSD MÁS SZEMMEL A VILÁGOT!

A legelső Siren forradalmiságát sokan annak a különleges, a játékmenet egészét érintő vonásának tulajdonították, mely a túlélő horror műfajába becsempészte a lopakodást az ellenfél által látott képbe való belépésnek hála. Az alkotók sight jackingnek nevezték el, és életre hívásának célja nemcsak a hagyományok megtörése, de a borzongás fokozása is volt. A Blood Curse-ben természetesen továbbra is minden szereplőnk rendelkezik ezzel a képességgel, melyet bármikor és bárhol aktiválhatunk úgy, hogy megnyomjuk az R2-t, majd az L1 és R1 gombokkal vesszük szemügyre a terepet. Az ellenséges és a „barátságos" teremtmények, azaz társaink is megtalálható ezzel a módszerrel. Mikor sight jackingben vagyunk, a képernyő kettéosztódik a normális és a telepatikus világ megjelenítésére. Valóban fokozza az amúgy sem alacsony feszültséget, amikor egy szörny szemén keresztül látjuk, hogy éppen minket fixíroz, sőt elindult felénk! De ez a nézet szerintem nem csak ezen nyomás miatt zavaró. Már maga a két képernyő miatt is nehezebb koncentrálni az aktuális cselekvésre, illetve az észrevehető felbontás csökkenés miatt minden darabosabbá válik. (Egy kulisszatitkokat feltáró kisfilmben a fejlesztők elmondták, hogy az eredeti elképzelés szerint több kis körben akarták kivitelezni a sight jackinget, csak technikailag nem volt zökkenőmentesen megvalósítható, és nem is lehetett volna látni tőlük rendesen. Nos igen, ne is gondoljunk bele, milyen lett volna...) A sight jacking amúgy akkor is aktiválódik, amikor egy szörny vesz észre minket és közelít felénk, bár ezt a móduszt ki is lehet kapcsolni az opcióknál.

Az igazi lényege mindennek tehát az, hogy ellopakodjunk a szörnyek mellett. Mert az úgy még izgalmasabb! Én mondjuk ezt szinte soha nem csináltam, hanem előbb kerestem egy fegyvert, majd ütöttem-vertem mindenkit. (Meg is látszott eme destruktív hajlamom a záró értékelésnél. :) Nagyobb hasznát akkor vettem, amikor elveszett társainkat – főleg a kislányt, Bella Monroe-t – kellett megtalálni.

CSAPÓ!

Kicsit visszatérek még a játékmenet egyéb jellemzőihez. Az epizódokban különböző, általában meglehetősen egyértelmű objektívák teljesítésével haladunk előre. Gondolkodni nem kell, csak harcolni / osonni és túlélni. Éppen emiatt nem sok mélységet találtam a történetben, habár a feladatok jól integráltak és meglehetősen változatosak. A térkép igen nagy jelentőséget kap, ugyanis a küldetések végrehajtási helyét jelölő kis kék ikonok mindig jelölve vannak rajta. A d-paddal mászkálhatunk a különböző szintek között. Forgatásának mikéntje beállítható az opciók menüben.

A korábbi részekhez hasonlóan a sztoriban való előrehaladásunk során számos dokumentumot találunk. Van köztük szövegesek, de film-és hangfelvételek, valamint egyéb tárgyak is. Az Archive (archívum) szegmensben vizsgálhatjuk meg őket. A doksikból csak a játék legvégén fog kiderülni, valójában kinek a keze van könyékig a levesben, és a többiek miért kerültek bele a trutyiba. Nekem tetszettek ezek, bár rossz szokásom szerint megint a Silent Hillhez hasonlítva itt sem látok lélekig hatoló, mély és többféleképpen is magyarázható dolgokat. Az archívum másik szegmense a fegyvereké, ahol minden fontos információt megtalálunk a szúró, vágó és lövő alkalmatosságokról.

A fantasztikus horrorjáték elkészítésének fontos kelléke a jó grafika és hangok, illetve a zene. A Blood Curse-ben mindkét összetevő szinte tökéletes! Bár főleg az előbbi esetében lassan-lassan hozzászokunk a PS3 bika erejének köszönhető látványvilághoz, ám ezt az anyagot tényleg aprólékos gonddal rakták össze a fejlesztők. A referenciaanyag összeállításához ellátogattak Japán legeldugottabb zugaiba, hogy valódi, tradicionális helyszíneket modellezhessenek a játékba. Nem csak a részletek kidolgozottak, de a fényhatások is, amik főleg akkor mutatják meg magas színvonalukat, amikor sötét helyeken csetlünk-botlunk a zseblámpával. Vagy amikor párában fürdő, erdős területen haladunk előre. Vagy amikor zuhog az eső, fúj a szél és erősen dörög az ég. Mindez meg van spékelve a szinte kötelező szemcsés szűrővel a „piszkos" látvány érdekében. Ami a karaktereket illeti, az új érában szinte természetes, hogy a CG jeleneteket valódi színészekkel veszik fel, és a főbb szereplők valódi emberekről vannak modellezve. (Érdemes megkukkantani Howard blogját a fenti linken, ahol van egy kép is az élő srácról, tök jól néz ki szerintem, no és persze a megszólalásig hasonlít a játékbeli karakterhez!) De a játék világában is rendkívül jól kidolgozottak hőseink.

A japán betétekből álló zenei oldal tökéletesen illeszkedik a játék különböző helyszíneihez és jeleneteihez. A hanghatásokat külön-külön vették fel, több mint 2000 darabról van szó. A természeti jelenségek hangjai pedig valós időben játszódnak le, vagyis ha egy viharos terepen bemegyünk egy házba, a szél zúgása továbbra is hallatszik, csak kicsit másként. A szinkron is meglepően jól sikerült!

Eme szuperlatívuszok után negatívumként csupán két dolgot tudok említeni: a kontroll harc közben kissé nehézkes, mert a csapkodáskor nincs célzás, és ha kissé félreforgatjuk a karaktert, már a híg levegőt aprítjuk a szörny helyett. A lőfegyverekkel mondjuk nincs ilyen gond. A másik kifogásom a szavatosság: ugyan 10-12 óra játékidő manapság viszonylag átlagosnak számít, lehetne a cucc hosszabb is. Igaz, növelhetjük a játékidőt, ha ráúszunk az összes doksi fellelésére.

A végére nem marad más, mint hogy minden horror rajongó PS3 tulaj figyelmébe ajánljam a Blood Curse-t, nem fogják megbánni! Részemről remek bemelegítő volt a Silent Hill: Homecoming előtt.

Petúnia

MARTIN BELESZÓL!

Én a klasszikus horrorjátékokért nem annyira vagyok oda, mondjuk úgy, hogy inkább csak távolról tisztelem őket. Ebben a Sirenben is leginkább csak a kissé bizarr látvány által közvetített furcsa érzés fogott meg: a lámpa fénye a koromsötétben, a véres, fehér csempés fürdőszoba, a halálszagú falu. Nem szívesen raknék bele 10 órát, de ha valaki végigtolná az orrom előtt, azt imádnám. Vannak játékok, amiket nagyon jó csak nézni. Egészen újszerű élmény, teljesen mást „látsz és kapsz", mintha te küzdenél velük.

SIREN: BLOOD CURSE

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

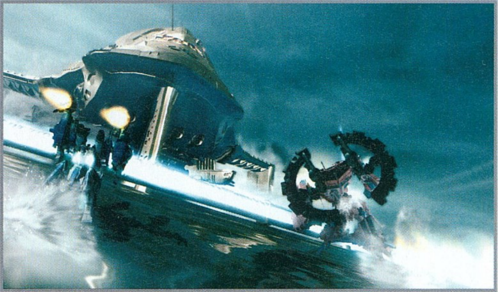
1 játékos

✔ gyönyörű grafika, remek zene, jó sztori, valódi horror hangulat
✕ néha nehéz irányítani, lehetne kicsit hosszabb

8 pont

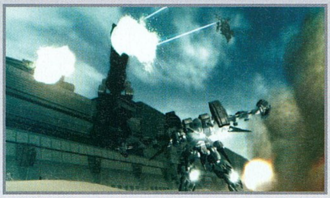


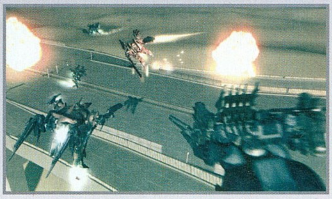




Ha egy játékra lehet azt mondani, hogy szinte kizárólag csak a rajongóknak és egyéb szimpatizánsoknak készült, akkor az az Armored-kórság sorozata. Kíváncsi lennék valami cosplay eseményen egy ilyen ruhában animáló emberkére azért…. Jó, én is eljátszogatok a mechanikus zsoldosokkal néha, de csak egy-egy teszt erejéig, mert nekem ez a világ túl sivár és egyhangú.

Az Armored Core-ból megtudhatjuk, milyen is lehet egy olyan Föld, ahol az emberek a felszínen már nem nagyon maradnak életben, és a nagyobb városokból is csak azért látszik még valami, mert a toronyházak teteje kilóg a sivatagi homok alól. Igen, a bolygó légköre a végét járja, de azért a szövetségbe tömörült cégek és az ORCA ellenálló mozgalom elég aktív. A League nevű társulás felküldte a levegőbe lakni a népet ilyen nagy, 7 kilométer magasan lebegő városokba, de az azokat tápláló erőművek szennyezése így is hatalmas. Aztán jelen van még a játékban a Line Ark és a Collared is, szóval mindenféle megbízásos misszióban vehetünk részt. Sajnos nem igazán tudok mélyebben belemenni a történetbe, mert az nincs. Fejezetenként kiadják a lehetséges küldetéseket, összerakjuk a kedvenc mechánkat, vagy piszkálunk rajta ezt-azt, jön pár perc lövöldözés a nagy semmiben, és kész. Jó hír lehet az AC4-ben sikereket elért egyéneknek az, hogy behozhatunk AC adatokat és dizájnt eme előző részből. Mivel nekem nem volt ilyenem, ezért nekiálltam barkácsolni meg művészien kidekorálni a robotomat, és meg kellett állapítanom, hogy szinte szerepjáték szinten lehet mindenféle fegyvert meg módosító vackot a gépezetbe nyomorgatni. A jellegzetesen minimum 4 – 5 számjegyű tulajdonságokat nem győztem nyomon követni, melyik mit befolyásol, milyen energiaforrás jó neki, imigyen a legózó hajlamúak imádni fogják ezt a részt is. Összesen hét tulajdonságot fejleszthetünk négy külön részben, meg ott van a stabilizátor egység is, amivel gépünk súlypontját tudjuk bekalibrálni, van lehetőség bőven. Őszintén szólva szerintem ezek túlságosan finom és komplikált részek ahhoz képest, hogy maga az akció nem áll másból, mint gombnyomkodásos ugrálós-repkedős, rakétaturbóval száguldozós kapkodásból. Persze, nagy különbségek esetén érezni, hogy most egy könnyed, mozgékonyságra kihegyezett cuccot vezérlünk, vagy egy acélba öntött Rambót, de ennyi. Szerintem az





ilyen pepecselős fejlesztgetéseknek a körökre osztott csatákban van jelentősége, reflexjátékban nem igazán.

No mindegy, végül is gombnyomkodtam, ugráltam, repkedtem, rakétaturbóval száguldoztam és kapkodtam jó pár küldetésnyit, bár a második fejezet közepe táján kezdtem megunni. Érdekes úgyis csak a harmadik chapter vége felé lesz a dolog, mert majd választásunktól függően 3 irányba is mehetünk a végső csatákhoz. De hogy mondjak jó dolgokat is, nem csak egyedül vehetjük fel az gépágyút az aktuális ellenség ellen, hanem kooperálva egy másik gépezettel is! Ha ilyen lehetőség adódik, akkor választhatunk az AC-k közül, melyikkel kívánunk társulni. Ez jó dolog, bár gyakran a gép elém jött és a Haver Core-t soroztam meg az éppen kezem ügyébe eső fegyverrel. Mint sejthetitek, többszemélyes játszogatás esetén is lehet ilyet, mert a küldetések zömét akár egy távoli haverral is végig lehet nyomni online! Ez nagyszerű dolog, bár csak ketten vehetünk rész a vigadalomban, nem lehet tömegesen megtámadni a nagy gigagépeket.

Ó igen, ezt majdnem kifelejtettem! Jelen AC nagy újítása a hatalmas, mozgó városokra hasonlító kilométer magas erődök szerepeltetése. Tiszta Shadow of the Colossus érzésem volt néha, bár ezekre nem lehet felmászni vagy efféle. Leginkább a régi shoot'em-upok főellenségeit tudnám példának felhozni, amik rettentő sok fegyverből tüzeltek ránk, és ezeket kellett szép sorban kilövöldözni a legyakásukhoz. Itt is van sugárágyú, házméretű lövegtornyok, rakétaindítók, szóval tényleg impozáns a látvány. Ehhez mondjuk közel kell kerülni a behemóthoz, mert az arányok csak ekkor válnak érzékelhetővé, és az amúgy nem apró AC-n bolhaként repked az indítóplatformok meg fogalmam sincs milyen célokat szolgáló részei között. Akkor is jó volt a látvány, ha toronyházak közelében volt az aktuális monstrum, amik a járótalpai bokarészéig, ha értek.

Egyetlen nagyobb hibája van csupán – az én igényeimet alapul véve – a játéknak, ez pedig a kinézete. Nem az a baj, hogy sivár, hanem hogy azért egy több éve elhagyott és lepusztult város házainak nem úgy kell kinéznie, mint egy hasáb, amire csíkos textúrát húztak, jelezve az ablakokat. Oké, hogy szanaszét robbantható meg törhető a legtöbb tereptárgy, de egyszerűen ez egy igénytelen munka. Szerintem még mindig a PS2-es Nine Breaker meg Last Raven oblectjeit használták fel, annyira ócska az egész. Ráadásul PS3-mon még akadozik is, ha sok a rakéta meg az egyéb követendő tárgy, és ocsmányul recéznek az élek, szóval amatőrök csinálták, tutira. Ha nem ismered az AC sorozatot, hááát, először nézd meg valakinél, mert ez eléggé rétegjáték. A sivatagban meg sivár acélépítményekben hentelni olyan ellenfeleket, akikből általában csak valami 25 pixel magas maszat látszik, mikor befogja a célkövető, utána meg egy füstpamacs, tényleg csak rajongóknak való elfoglaltság…

Dzson Raven

MARTIN BELESZÓL!

Van ám ebben egy csomó újdonság az előző részhez képest – az online koop, meg a rombolható környezet –, azonban igaza van Dzsonnak, ez még nem igazi nextgen fejlesztés, hanem az előző verziók HD-be felhúzva. Tőlem távol áll a téma, viszont aki kifejezetten ezt a robotfejlesztős, aztán mindet lezúzós szisztémát keresi, az megtalálja benne a boldogságot. Átlagembernek 5 pont, rajongóknak úgy 7 körül.

ARMORED CORE: FOR ANSWER

UBISOFT / FROM SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos (8 online), 720p
hdd 600 kb (3.2 gb install)

✔ mecha-szimpatizánsoknak jóféle
X igénytelen grafika, uncsi játékmenet

5 pont

EGY RENDKÍVÜL KÖCSÖG KISCSÁVÓ EMLÉKIRATAI





Dilemma… dilemma. Hogyan írjam meg ezt a tesztet, milyen hangvételben? Úgy, mint egy objektív kívülálló, aki minden egyes lehetséges olvasót fel kíván homályosítani, vagy úgy, mint Martin, az SRPG-kedvelő hardcore gamer, aki két sör között elmeséli a hasonszőrű rajongóknak – akikkel félszavakból is értik egymást – legfrissebb játékélményeit a kerekasztal mellett…

A **Disgaea 3: Absence of Justice** a *NIS America / Nippon Ichi* duó patinás múltú, Playstation 2-n fényes karriert befutott, japán stílusú, körökre osztott szerepjáték sorozatának legújabb, PS3 exkluzív darabja. Ez az árva mondatocska a teszt szempontjából annyi információtartalommal bír, hogy ha történetesen az első bekezdés költői kérdésének „B" opciója áll fent, azaz sör, rajongók, meg mese, akkor itt egy huszárvágással akár már következhetne is a pontszám, az értékelés, meg a lelkes taps, hisz a kerekasztal körül ülő kockák mind egyből, visszakérdezés nélkül tudnák, hányas a kabát.

Vizsgáljuk meg azonban a másik lehetőséget is: mi van akkor, ha a jellemzés hallatára vakító villanykörte helyett csak egy pislákoló gyufa lángja gyullad fel az olvasóban?

Nos, az új Disgaea… ehh… hát mondjuk ki, ott folytatja, ahol PS2-n abbamaradt a széria, azaz a kedves játékos kap egy az aktuális technikai szempontokból vizsgálva jó pár évvel elmaradott, a nextgen PS3 erőmű tudásából az ég egy adta világon semmit meg nem villantó, ámbátor továbbá is briliáns sztorival és néhány sebből vérző, ám napjainkban is még szilárdan kitartó játékmenetű programot. SRPG-t, hogy pontos legyek. Adott egy főhős, vannak haverjai, és vannak ellenségei: a két csapat időről-időre feláll egymással szemben egy-egy négyzethálóra osztott helyszínen, és szépen elagyabugyálják egymást a játékos és a gép által felváltva kiadott utasítások sűrűjében. Ha hősünk nyer, folytatódik tovább a történet, ha nem, a játékos újra nekifut a feladatnak. Rém unalmasan hangzik, nem? Nem hát!



A Disgaea 3 főhőse nem egyszerű kiscsóka. Jellegzetes debil japáni anime stílusban megálmodott karakter, a Mao nevet kapta a keresztségben, 1578 éves (ez emberi években mérve olyan 15 lehet), a Túlvilág Ördögi Akadémiájának kiemelt tanulója, kissé lusta, lehetőség szerint elblicceli a leckét, és mellesleg egy igazi kis szemétláda. Arcpirítóan gizda, bájosan kegyetlen, akit tud, halálra szívat, aláz, mindenkinek beszólogat, de mindezek ellenére imádhatóan vagány. Hős akar lenni, mint minden normális 15 éves kölyök, és meglepve veszi tudomásul, hogy hősnek lenni nem egyszerű állapot: a hősök ugyanis mindenféle jókat tesznek, és ez a feladat neki, aki az Ördögi Akadémia kiemelt tanulója, nem igazán fekszik. Feltűnik még a történetben Raspberyl, a cicafülekkel ellátott, zabálnivalóan édes anime-csirke, Mao havercsaja, és Almaz, a Mao-nál pár évvel idősebb „majdnem hős", aki néminemű irigységgel vegyes érésekkel megáldott ellenlábasként lesz aposztrofálható a sztoriban.

Mao bőrében kell tehát felfedeznünk a túlvilági iskolát, megismerni a többi szereplőt, és hát körökre osztott rendszerben működő szerepjáték révén megvívni számtalan csatát. A többi tanuló közül verbuválhatunk csapatot, barátokat és ellenségeket szerzünk, felszerelési tárgyakat gyűjtögetünk és vehetünk, aztán pörög a mese, irány az izometrikus, forgatható játéktábla, ahol minden a klasszikus, ősrégi SRPG rendszerben folyik: lépünk, harcolunk, aztán megvárjuk, hogy ellenfelünk mit reagál erre. A játéktér (tábla) adottságait itt is előnyünkre fordíthatjuk, mint mindig, újításként pedig megjelennek az un. geoblokkok, amik további bonusz vagy büntető tulajdonságokkal ruházzák fel a rájuk lépő karaktereket. Ezek a blokkok meg is semmisíthetők – és ezzel hasznunkra fordíthatók – némi logikázással, agymunkát igénylő extra fűszert csempészve ezzel a játékmentbe. A fizikai támadásokon kívül persze varázsolhatunk is, ez manába kerül, az iskola laboratóriumában pedig számtalan speciális mágia kifejleszthető. Lehetőség van összevont szupertámadások, azaz csapatkombók behozására is, amit stílusosan az osztályteremben beállított ülésrend segítségével variálhatunk. Alakíthatunk titkos klubokat is, tovább növelve csapatunk hatékonyságát, ha pedig elfáradunk a sztori felfedezésében, ellátogathatunk két mellékvágányra (játék a játékban szituáció): az egyik az Item World, amely meglévő felszerelésünk tuningolására, a másik a Class World, amely karaktereink tulajdonságainak erősítésére szolgál.

A Disgaea 3 majdnem minden szempontból egy fantasztikusan kellemes, igényes abszurditással prezentált játék. Karakterei telitalálatok, személyiségüket és küllemüket tekintve egyaránt. A történet csavaros, érdekes, a sablonosságnak még a csírája sincs meg benne, és ami a legfontosabb, eszméletlenül humoros: Mao – akinek a faterja rálép a PSP-jére, mérhetetlen eltöltött játékidőt tönkretéve, és az egész kalandot kvázi elindítva – az első képernyőtől kezdve az utolsóig sziporkázik, köcsögösködik, g**iskedik, és folyamatosan mosolyra húzza a gamer száját. A harc könnyen levezényelhető, a karakter- és cuccfejlesztés pedig komoly mélységet ad a könnyed, vicces mesének. A japán hangsáv rajta van a lemezen, a hangulat tehát igencsak ott van a szeren. A teljes játékidőt olyan 70-80 órára saccolom alaphangon, de ha sokat tökölsz a felszerelés fejlesztésével, ez még sokkal feljebb is mehet – akár hónapokig is elveszhetsz ebben a programban!

Ami probléma lehet némely játékosoknál, hogy a történet makulátlan élvezetéhez az angol nyelv legalább középfokú ismerete elengedhetetlen. Anélkül a Disgaea 3 sztorija – a sok szleng és speckó kifejezés miatt – inkább blőd, mint zseniális. A másik, nem elsikálható tény pedig az, hogy grafikai téren – bár a látványvilág összességében még mindig cuki – a program nagyon igénytelenül van a képernyőre csapva. Tulajdonképpen egy alap PS1-es sprite alapú motor, amely még be is nagyítja néha a képet, öklömnyi pixeleket varázsolva ezzel a HDTV-re. Hallottam olyan felhangokat is, hogy a játéktér forgatása/belátása némelyeknek problémát okozott, szóval ha kényes vagy erre, lehet, hogy ezt meg kell majd szokni.

Martin



DISGAEA 3: ABSENCE OF JUSTICE

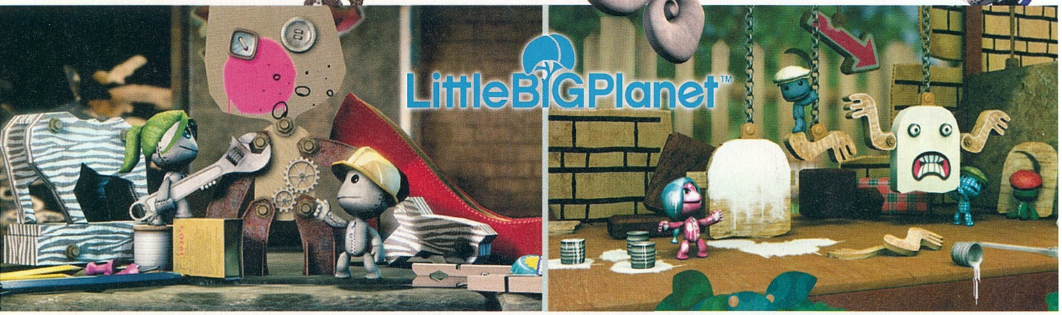
NIS AMERICA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

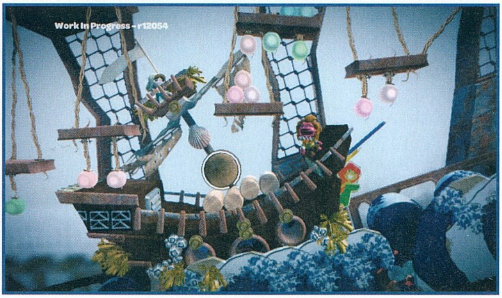
1 játékos, hdd 1536 kb, 720p/1080p

✔ móka, vígság, kacagás – akár hónapokig
X ps1- szintű grafika

8 pont







Van szerencsém felkonferálni az igen tisztelt egybegyűlteknek az idei év kétség kívül legötletesebb és legkreatívabb PlayStation 3 játék- és élményvilágát, a pajkos és mindig vidám, színes és extravagáns, elragadó és bájos, humoros és szórakoztató, és még ki tudja hány jelzővel illethető: **LittleBigPlanet**et. Az alig 25 főt számláló Media Molecule által fejlesztett játékot, melyet bejelentése óta szinte nagyobb hírverés övezett, mint bármely mást a videojáték fronton (beleértve a szintén idén debütált másik nagy PS3 exkluzív bombát, a Metal Gear Solid 4-et is), és melyből várhatóan csak a megjelenés hetében több millió darabot fognak értékesíteni világszerte. Gyerekeknek és gyereklelkű felnőtteknek, kicsiknek és nagyoknak, neked, nekünk, és mindenkinek, aki csak egy kicsit is szeret játszani – ha igazi játékosnak érzed magad, mindenképpen ki kell próbálnod! Nincs is rá jobb szó, mint hogy egy élménybomba lesz az, amit kapni fogsz.

CSODÁK MÁRPEDIG VANNAK

Hogy tulajdonképpen mi a csuda az a LittleBigPlanet, az számomra sem volt teljesen nyilvánvaló, egészen addig amíg be nem helyeztem a korongot a tesztkörnyezetül szolgáló PlayStation 3 lejátszójába. Az előzetes videomontázsok és hangzatos információmorzsák alapján egy amolyan közösségi igényekre szabott logikai játékra számítottam, néminemű Incredible Machine utóízzel – ehhez képest azért hála a jó égnek sokkal többet nyújt az LBP. Bár a platformjátékok világába tartozó példány a felfüggesztett platform szócskából eredeztethető, amik általában magasabb, lógó elemeken való egyensúlyozásra sarkall, a LittleBigPlanet mindezt megfűszerezi a 2D és 3D síkok adta csodálatos keverékével. Vagyis ámbátor oldalról láthatjuk majd az eseményeket, de a pályákon haladva mindezt 3 síkban tehetjük meg. Egy egyszerű példával szemléltetve, ha egy ellenség közeledne felénk nem csak átugorhatunk felette, hanem beugorhatunk a háttérbe, vagy az előtérbe, így kikerülvén őt.

A játék főhőse babzsák úr (vagy hölgy – a játékos választásától függően), akit ráadásul a pályákon elszórva található és gyűjthető kiegészítők, és öltözékek százaival kedvünkre formálhatunk. Szoknyát akarsz és copfokat? Megkapod. Zebramintás tangabugyit? Nem akadály. Zöld krokodilbőr borítást, cápafogakat, gombszemeket, és sálat a nyakad köré? Gond egy szál se! Színre, állagra, formára tekintet nélkül azzá alakítod a karaktered, akivé csak akarod. Mi ez, ha nem az igazi innováció?! Már maga a credits lista is rendhagyó módon épül be a játékmenetbe; tulajdonképpeni nulladik pályaként, végigszlalomozhatunk egy akadálypályán, mely inkább csak mókás és könnyed – de a játék utánozhatatlan hangulatával mégis azonnal bevonzz. A továbbiakban Stephen Fry, angol komikus kegyeire leszünk bízva, aki a Monthy Python nyomdokaiban lépdelve hol szúrósan, hol pedig kacagtatóan vezet be minket az irányítás trükkjeibe.

A pályákat már nem csak egyedül, hanem akár négyen is elkezdhetjük, sőt, a közös bandázáson kívül versenghetünk is egymással – de ennek ellenére a 25 feledhetetlen küldetés egyedül is végigróható. Plusz majdnem ugyan ennyi mellékszál is található a pályák között, melyeken leginkább apróbb ügyességi játékokkal tehetjük próbára magunkat. A sztorivonal egyébiránt teljesen körbeöleli anyabolygónkat: az összes nagyobb földrész és kontinens képviselteti magát: az indiaiaktól az ázsiai régión át Európáig, de színtérül szolgálhat még Mexikó, Amerika és végül az orosz tundra is. A feladat pedig? Eljutni A pontból B pontba, egy teljesen egyedi, papírmasé világban, ami leginkább egy 6 éves gyermek tolmácsolására emlékeztetnek. Lebegő, úszó, mozgó, forgó akadályok, melyeket akár szervesen is felhasználhatunk a továbbjutásunkhoz: ami nincs leszögezve, vagy csak nem nagyobb a súlyunknál azt megmozdíthatjuk, így tulajdonképpen darabonként zülleszthetjük a világot. Használhatunk segédeszközöket, és járművekbe is pattanhatunk, a matricák gyűjtésével pedig teleragasztgathatjuk a komplett golyóbist (néhány helyen rejtett átjárók tárulnak fel, amennyiben megfelelő helyre aggasztunk matricát). Sackboy (babzsák úr) képes grimaszolni, és táncolni, kezeit, lábait és fejét akár mi is irányíthatjuk a SIXAXIS segítségével, barátaink közreműködésével pedig igazi dzsemborit rendezhetünk saját nappalink közepén.



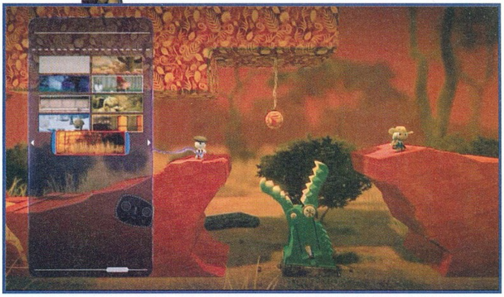
CSEPP A TENGERBEN

A játékot fejlesztő Media Molecule csapatát 2006 januárjában keltette életre egy maroknyi fiatal tehetség, név szerint Mark Healey, Alex Evans, Dave Smith és Kareem Ettouney. További szakmabéli partnerekkel kiegészülve (akik olyan projecteken dolgoztak, mint a Resistance: Fall of Man, vagy a Crackdown) a mindösszе 25 főből álló csapat nem kisebb célt tűzött ki maga elé, minthogy a pénzben és technikai ellátottságban dúskáló, több száz fős gigafejlesztéseket megszégyenítő lelkesedéssel alkossanak igazán innovatív tripla A kategóriás új generációs játékélményt. Talán nem árulunk el vele nagy titkot, hogy ha kijelentjük: sikerült! A merész vállalkozásba kezdő alapító tagok amúgy nem voltak ismeretlenek egymás számára, hiszen a Lionhead Studios berkein belül már dolgoztak együtt (olyannyira, hogy négyük portfoliójában olyan klasszikusokat találhatunk meg, mint a Dungeon Keeper, a Theme Hospital, a Black & White, vagy a Fable), és a szabadidejükben kísérletezgetésnek indult valós fizikát alkalmazó verekedős játék lett: a Rag Doll Kung Fu. A Doll Kung Fu: Fists of Plastic most megjelenik a PS Network keretein belül is a svéd Tarsier Studios fejlesztése, az eredeti játék ihletése.

HASS, ALKOSS, GYARAPÍTS!

Az „Explore, Create, Share" triumvirátusi jelzőivel propagált Create mód kérem szépen maga a nóvum, a beau monde, a











non plus ultra, a csimborasszó, a pont az i-n, valamint a hab azon a bizonyos tortán (és mindezt egy személyben). A fő történetszálhoz tartozó pályákon való gyűjtögetés és keresgélés ugyanis nem volt ám hiábavaló, hiszen a Stephen Fry bársonyos narrációjával egybekötött társas foglalkozás keretében bevezetést nyerhetünk a LittleBigPlanet szerkesztőprogramjába. A fokozatosság elve alapján sorra vehetjük a legalapvetőbb kezelési trükköket, majd jöhet a mély víz: a játék ugyanis olyan szintű szabadságfokot engedélyez a játékosnak, amihez foghatót talán még egyetlen konzolos alkotásban sem tapasztalhattunk! Első pillantásra könnyen legyinthetnél akár te is drága olvasó, hogy mi ebben a nagy kunszt, pár előre eltárolt alakzat és tereptárgy, aztán kalap, kabát... No, ekkor jön az, hogy elfelejtheted, amit a videojáték-készítésről valaha is gondoltál, mert amit a katódcsövek feléd sugároznak, szinte párját ritkítja! Mivel a rendelkezésünkre bocsátott editor pontosan ugyan az az eszköz, mint amit a Media Molecule csibész fejlesztői is használtak, így konkrétan BÁRMIT meg lehet valósítani – aminek csak a képzeletetek, és a PS3 memóriája szabhat határt (egy hőmérő jelzi a képernyőn, hogy mekkora telítettségnél jár a pályaötleted). Hogy mennyire bármit, arról – tényleg csak érintőlegesen – pár gondolatot adnék közre az alábbiakban.

Először is megválaszthatjuk, hogy milyen háttér előtt játszódjon a történet (ezzel rögtön keretbe is foglaljuk az érát). Persze a felkínált sablonokon túl akár saját elképzeléseinket is kibontakoztathatjuk – ha úgy tetszik, heteken át pingálhatunk saját témakört ábrázoló kartonlapokat. Ezek után benépesíthetjük a területet előre legyártott tárgyakkal és díszítőelemekkel, de ha nem tetszik, alkothatunk sajátot is! Vagyis kiválasztjuk a formát (kerek, ovális, szögletes, sokszög), majd addig gyurmázgathatunk vele, amíg meg nem alkottuk, amit kiötlöttünk. Ezután megadhatjuk az elképzelt tárgyunk anyagát. Legyen az fa, fém, szikla, vászon, vagy akár karton.... Kiszínezhetjük. Rendelhetünk hozzá hangot. Írhatunk rá szöveget, vagy ha ez egy karakter lesz, adhatunk a szájába szavakat (de ha nem, akkor is, sőt Victor Frankensteint meghazudtolva akár a legkülönbözőbb egyedi lények megalkotásába is kezdhetünk). Az alkotásunk összeköthető más tárgyakkal, hozzájuk ragasztható, illetve szögelhető. Mivel mindenre a való életben is érvényes gravitációs és fizikai modellek hatnak ezért lebegtetni nem tudunk semmit sem, csak ha felfüggesztjük azt egy kötélen. Miután kezd összeállni a pálya alapszerkezete, elkezdhetjük meghatározni, hogy bizonyos területekre lépve milyen események következzenek be. Csúnya szakszóval szkriptet írhatunk. Aztán lehelyezhetünk gombokat, amikhez szintén általunk deklarált eseménysort köthetünk (ha rálépünk egy gombra, vagy meghúzunk egy kart, a pálya egy általunk kiválasztott szegletében mi történjen). Lehelyezhetjük ellenfeleinket, csapdákat állíthatunk, tűz, elektromos kisülés, sav, és olaj alapú halálos tulajdonságú bevonatokkal kísérletezgethetünk... És akkor elindul egy folyamat, amelynek segítségével az otthon ölelő és biztonságot adó melegében mindenki hobbi játékszoftver-fejlesztő lehessen egy kis időre (a dolog egy véresen komoly vetülettel is bír: a Media Molecule szakemberei ugyanis árgus szemmel figyelik a designer palánták ténykedését, és ha kiemelkedő teljesítményt nyújtunk pályatervezésből, kreativitásból és ötletességből, könnyen az angliai Guildfordban találhatjuk magunkat egy állásinterjún).

Az elkészült remekműveket a PSN rendszerbe lőve megoszthatjuk barátainkkal és az egész világgal, így pár óra leforgása alatt emberek ezreinek okozhatunk boldog perceket, vagy bosszús pillanatokat. Az elismerést hírnévben és pozitív értékelésekben mérik, így bárki adhat és kaphat tetszésnyilvánítást az alkotásával szemben.

HALLATLAN

Ami számos tulajdonsága mellett még szintén feledhetetlenné varázsolja a LittleBigPlanettel töltött órákat, azok (a különböző hangeffektek mellett) a háttérben felcsendülő dallamok. A BD korong 136 percnyi zeneanya egyaránt tartalmaz jó néhányat a házi dalszerzők alkotásaiból, valamint vidám akkordokat a világ szinte összes meghatározó tájáról. Az ismertebb és unalomig játszott mai popslágerek helyett inkább az eklektikusabb, és a játék világához sokkal jobban passzoló betéteket választottak a zenei felelősök – akiket ebbéli teljesítményükért minimum homlokon kéne csókolni, kényeztetni, tenyéren hordozni, vagy bálványozni. Többek között szerepel a repertoárban az instrumentális alapokkal operáló japán DJ Krush, a mexikói alternatív rockzenét játszó Kinky, a Grammy díjnyertes Café Tacuba, de India, Amerika, és Anglia és Oroszország is képviselteti magát nem akármilyen mesterművekkel (lelki szemeim előtt már látom Szollár Gergőt tobzódni az anyag hallatán). Azt hiszem a precíz műgonddal megválasztott háttéranyagok igen hamar azonosulni fognak a hozzájuk tartozó pályákkal. Ennél többet játék és játékos pedig egyszerűen nem kívánhat.

VITRIN

A júliusi, 2.40-es szoftverfrissítés óta a PS3 tulajdonosoknak is van mivel villogniuk – elindult ugyanis már az Xbox 360 megjelenésekor széria-felszerelésként jelenlévő Achievement rendszer megfelelője, a Trophy System. Ez a Trophy, vagyis inkább trófearendszer egy tulajdonképpeni virtuális High Score listának felel meg, ahol különböző előre lefektetett célok eléréséért jutalmat kapunk. Az így elnyerhető díjakat három kategóriába sorolja a gép: Arany, Ezüst, vagy Bronz, illetve az összes trófea megszerzése esetén egy Platina elismervényt tehetünk ki virtuális vitrinünkbe. Az így elért trófeákat pedig közszemlére térve bárki számára világossá válhat, milyen akkurátusak is vagyunk a játékok világában (illetve mekkora szabadidő ráfordítással rendelkezünk hogy a néha több napot igénybe vevő, és játékos-izzasztó kihívásoknak megfeleljünk). Természetesen a LittleBigPlanet is támogatja a trófeák gyűjtögetését, közel 50 elérendő célt tűztek ki a játékosok számára, hogy on-line illetve offline kihívásoknak egyaránt megfeleljen (melyek között lesznek egészen könnyen elérhetőek is, de a maradék teljesítéséhez már igen csak fel kell kötnünk az alsóneműnket, hiszen akad olyan Trophy, melyhez a komplett játékot életvesztés nélkül kell abszolválnunk...).

EPILÓGUS

A LittleBigPlanet jött, látott és győzött – egyöntetűen olyan kreatív játszóházat teremtvén, amire már régóta igény mutatkozott. A legörömtelibb esemény mégis az, hogy ehhez sem erőszakos jelenetekre, sem hektoliter számra folyó vérözönre nem volt szüksége – egyszerűen csak ügyességre, megfelelően kreatív szemléletre, és üde, friss, fiatalos megvalósításra.

Kívánok minden kedves olvasónknak kellemes időtöltést, és időtlen szórakozást a LittleBigPlanettel, vagy bármely más konzoljátékkal. Sziasztok!

Bagó Péter

MARTIN BELESZÓL!

Amikor megveszed az LBP-t, még fogalmad nincs, mit viszel majd haza. A LBP nem egy klasszikus játék: egy komplett világ, egy „csináld magad" királyság, tervezői vénád és kreatív ösztöneid szabadpályája, a végtelen lehetőségek non plus ultrája. Ma, a megjelenéskor még nem tudjuk, mivé fog válni a LBP jelenség; fogalmunk nincs, milyen elképesztő, hihetetlen, váratlan, „úr isten, erre soha nem gondoltam volna" pályákkal fogunk még találkozni, amiket hihetetlenül zseniális formában prezentálnak majd a világhàló dizájnerei. Botrányok és díjak, elismerések és elképedések övezik majd diadalútját.

LITTLEBIGPLANET

SONY / MEDIA MOLECULE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos (2-4 online), hdd 4 mb, dualshock 3, 720p

✔ hangulati bomba és igazi community játék, végtelen lehetőséggel és megnyerő stílussal

✗ az egyszemélyes kampány néhány hosszabb éjjel végigjátszható, és az irányítás is sokszor labilis

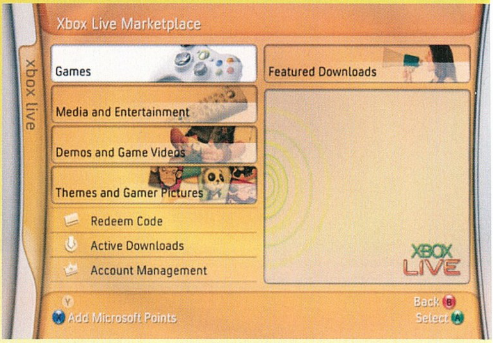
9.5 pont

XBOX LIVE ARCADE - KEDVENCEIM

BEVEZETŐ

Az Xbox 360 Live Arcade szekciója az utóbbi egy évben jelentős változáson ment át. A kezdeti döcögős startot követően ez az újszerű szolgáltatás beindulni látszott; kissé lassú tempóban ugyan, de a fejlődés észrevehető volt. Érkeztek minőségi játékok, de sajnos a többség valamilyen régebbi cím nagyobb felbontásba átcibált változata volt, az új ötleteket nélkülöznünk kellett. *Eddig.* Az elmúlt hónapokban olyan szinten alakult át és formálódott a felhozatal, amelyre egyetlen játékos sem számított.
Erre a dologra először akkor döbbentem rá, amikor már nem az újonnan megjelenő dobozos játékok listáját vadásztam a neten, hanem a közeljövőben Live-ra felkerülő érdekességekkel szemezgettem. A kezdeti próbálgatás és kíváncsiság végül az erősen rákattanás fázisáig jutott; a retail játékokat felváltották az Arcade címek, jelenleg túlnyomórészt csak ilyen játékokkal játszom. Egyes esetekben képes vagyok a polcokon heverő újdonságokról is lemondani, hogy a megvásárolt Microsoft pontokat valami jó kis Live Arcade játékra cseréljem be. A mostani felhozatal nagyon erős, a Piactér tömve van jobbnál-jobb minőségi játékokkal. Hogy melyek mégis a kedvenceim és mivel játszom mostanában? Az most kiderül, következzenek a legjobbak és legújabbak.

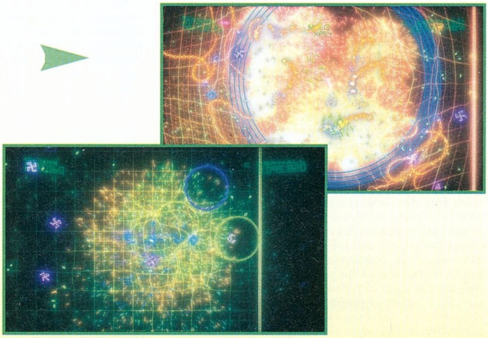
kryss777
kryss777@gmail.com





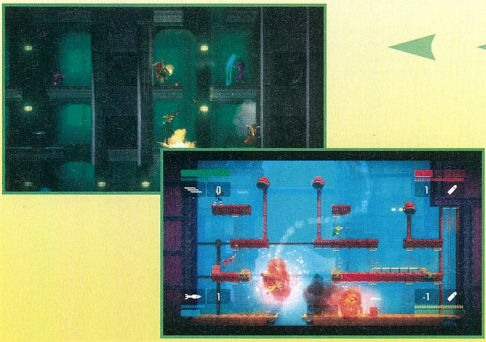
E4

Míg az eredeti PSP-s epizód az Egyre Egyedibb Elképzelések (copyright Squall) jegyében íródott, addig az E4, az Egyre Elborultabb Elméjű Emberek játékává vált. Stílusa még mindig behatárolhatatlan, valahol az arcade shooter, ritmusjáték, zenés effektparádé határán mozog. Elsőre rávághatnánk, hogy „olyan, mint a REZ" (egyeseknél nagy valószínűséggel már itt elvérzett a dolog), de ezt mégsem mondhatjuk. Valamilyen szinten picit rosszabb annál (azok a bizonyos „egyedibb elképzelések"…), mert itt még második elindítás után sem fogjuk pontosan tudni, hogy éppen mi történik a képernyőn. Elsődleges feladatunk a high-score-ok gyűjtögetése lesz, de nem éppen a klasszikus *lődd le, pontot kapsz* módon, hanem egy arénában való túlélés formájában. A pályánként változó zene ritmusát kell követnünk, a megfelelő pillanatban felrobbantani magunkat, ezzel beindítva egy láncreakciót, melyek a környéken lévő ellenfelek pusztulását idézi elő. Egyszerű? Nem, legalábbis nem annyira, mint az elsőre tűnik. Én személy szerint imádom, de nem merném mindenkinek ajánlani, egyedisége miatt erősen kipróbálandó anyag vásárlás előtt.



GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED 2

A Bizzare Creations újra elhozta nekünk az egyik legaddiktívabb arcade shooter folytatását. Aki játszott az első résszel az tudja, mire számíthat – a szinte tökéletes lövöldözős játékra, amely ugyan elsőre nem tűnik tartalmas kikapcsolódásnak, viszont ha rákapunk az ízére, akkor simán JRPG-ket megszégyenítő tartalommal bír. Ehhez szükségünk lesz két darab ujjra – az egyik a bal analóg karra, amivel a „hajónkat" irányítjuk, a másik pedig a jobb analógra, amivel ontjuk magunkból a golyókat. A 6 játékmód mindegyike egy arénában zajlik, ahol a különböző színű és mozgású alakzatok pusztítsa lesz az elsődleges feladatunk. Egy másik fontos dolog (itt jön képbe a szavatosság), hogy találjunk egy komoly ellenfelet, és folyamatosan menjen egymás pontjainak a meggyalázása; az online érhető leaderboardon lehet folyamatosan nyomon követni az aktuális rekordokat. A játékra egyébként igaz lenne, hogy akármikor lenyomhatunk egy gyors menetet, de sajnos az addiktív mivoltának köszönhetően ez szinte kivitelezhetetlen (*nem tudom letenni* effektus). A 800 pontos árszabás nagyon baráti, a stílus rajongói ki ne hagyják.



BIONIC COMMANDO: REARMED

Mindenki szerencséjére a Capcom nem pihen, szinte hónapról-hónapra kényeztet bennünket valamilyen újdonsággal. A nyár végétől elérhető Rearmed alcímet viselő Bionic Commando újragondolás (az eredeti NES-es verzió éppen idén húsz éves), nem csupán a jövőre érkező nagygépes büntetést előlegezi meg, hanem egy különálló játékként újradefiniálja a remake fogalmát (és ezzel maga mögé utasítja az eddigi összes XBLA próbálkozást). Mondhatni, hogy ugyanazt kapjuk, mint amit 20 évvel ezelőtt a Capcom istenei megálmodtak, csak most mindezt 2008-as színvonalon. Már a játék elején felcsendülő zene hallatán érezhetjük, hogy itt bizony valami új dologról van szó, amely szoros kapcsolatban áll a régi klasszikussal. Elindítva az első missziót nem találjuk a szavakat, az állunk után kutatva pislogunk a grafikai minőség láttán. Magát a megvalósítást teljesen újragondolták, páratlan, ez lehetne az új standard a 2D-s platformerek piacán. Meglepő, de a játékmenethez egyáltalán nem nyúltak, abszolút az eredeti – nincs ugrás, kizárólag a bionikus karunkra számíthatunk, ha át szeretnénk ívelni egy adott akadály. Szerencsére a nehézségből sem vettek vissza, éppen ezért elég könnyen meg tud viccelni egy-egy feladat vagy pályavégi boss (persze a bénázásért legtöbb esetben a 360 kontroller d-padja a felelős). A Capcom nagyon érti a dolgát. Szeretjük. 800 pont – must buy!

CASTLE CRASHERS



Ha választanom kéne egy játékot, amely leginkább kilóg a most bemutatott címek sorából, akkor egyértelműen a Castle Crashers-t nevezném meg. A The Behemoth fejlesztőcsapat (korábban ők követték el az Alien Hominidet) véleményem szerint eltévedt, amikor ezt a címet kizárólag letölthető formában tette elérhetővé XBLA exkluzív címként. Jobb ötlet lett volna egy csökkentett árú multiplatform dobozos kiadás, mert ez most tényleg többet nyújt, mint amit egy átlag Arcade játéktól elvárnánk. Az 1200 pontos ár elsőre soknak tűnhet, de erre az első fél óra után már emlékezni sem fogunk, ha a mérleg másik oldalára a szórakozást állítjuk. Stílusa az eddig szokatlan 2D-s hack'n slash RPG, vagyis egy szintlépős, fejlődős, balról jobbra haladós kaszabolós game. Kizárólag ettől nem lenne különleges, a látványvilágot sem neveznném a legegyedibbnek (ami egyébként rajzolt, képregényszerű), az igazi vonzereje a tartalom és az abszolút eltalált poénok. A nagyjából 6 órás kalandot végigmosolyogtam, egyes részeknél besírtam, osztatlan sikert aratott mindenkinél, akinek csak megmutattam. A 4 fős online co-op multi már csak hab a tortán.



WOTB: COMMANDO 3

Egy újabb Capcom őrület, amely szintén a régebbi időkből merít. Itt most nem egy Bionic Commando-féle feldolgozásra kell gondolni, hanem egy minden izében új játékra; a Wolf of the Battlefield: Commando 3 az 1985-ös játéktermi Commando második folytatása (1990-ben jelent meg a Mercs néven ismert WotB2). A stílus változatlan, run and gun, vagyis a *mész oszt' lősz* formulát követi, ezúttal már 3D-s tálalásban, 1080p felbontásban. Természetesen itt is szükség van taktikázásra és némi ügyességre, mivel a játék nem engedi a virtuális kreditek ész nélküli adagolását. A stílusban jártas játékosok valószínűleg probléma nélkül fogják teljesíteni a két könnyebb nehézségi szintet (még ha nem is rögtön a legelső alkalommal, másodjára már simán menni fog), a maradék kettő abszolválásához már gyakorlásra lesz szükség. A nehézségi fokoktól függően kapunk meghatározott számú életet, melyekkel az öt darab pályán kell gazdálkodnunk. Háromfős online/offline co-op, 800 MS pont, mire vársz még?!



1942: JOINT STRIKE

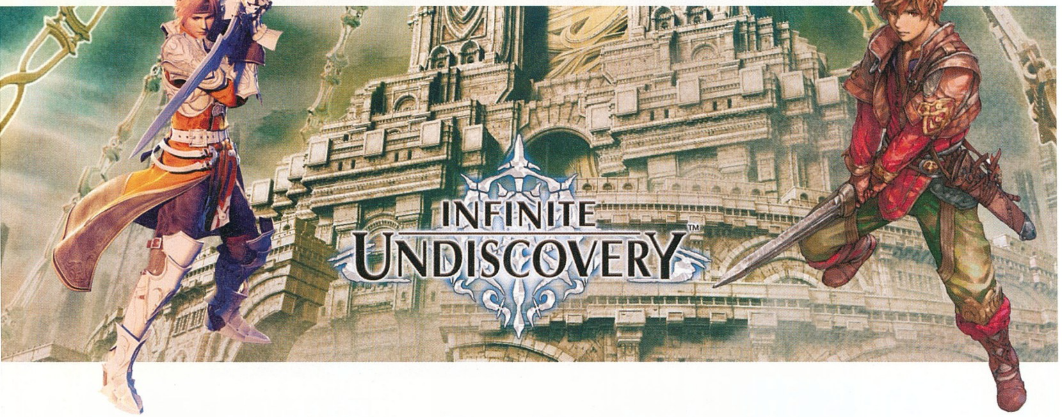
Capcom marad, lövöldözés marad, csupán a stílus változik. Vertikális shoot'em up második világháborús környezetbe ágyazva, 3D-s grafikával megbolondítva (a játékmenet továbbra is 2D), hozzáadva egy kis multiplayer, online világranglista és megnyitható achievementek – mindez a szokásos 800 pontos áron. Lényegében ugyanazokkal jellemezhető, mint a Commando 3; ezt is szintén egy klasszikus játéktermi játék ihlette (akkoriban még csak 1942 néven futott). Érdekesség, hogy maga a menü, az animációk, az akció közben jelzett életerő szinte pontosan megyezik az előbb említett játékban látottakkal (minimálisan van átszabva a színskála); feladatunk az lesz, hogy eldöntsük, hogy egy kommandós vagy éppen egy repülős játékra van szükségünk. A látványvilág valamelyest komolyabb, az egész hangulathoz nagyon passzol a grafikai körítés (ez a másikról is elmondható... WotB: komolytalan játékhoz komolytalan grafika). Negatívumként megemlíteném az esetenkénti beszaggatást, amely ugyan annyira nem vészes, de a legnagyobb akciókban arra elég, hogy a tengerben végezzük.



TRIGGERHEART EXELICA

A megjelenés napján hirtelen felindulásból megvásárolt Triggerheart Exelica több szempontból is kellemes meglepetés volt. Mivel eléggé válogatós vagyok, és általában az tetszik, amit a többség messziről elkerül, ezért kíváncsian vetettem bele magam ebbe a nem éppen neves, eredetileg Dreamcastra szánt japán shoot'em up játékba. A kezdeti kínlódás és több ország apróérméjének felemésztése után eljutottam oda, hogy végigjátsszam és megkedveljem. Hosszú napokba és hetekbe telt, de megérte; a kedvencem lett, a Live Arcade No.1. Előre szólok, hogy a game *nagyon japán* és nagyon nehéz, kizárólag a rajongók próbálkozzanak vele. A hasonló stílusú rokonaitól leginkább a látványvilágában (mesés, színes, picit cel-shaded) tér el, a játékmenetet tekintve nem fog minket meglepetés érni. Az achievement vadászok kerüljék el messziről, mert hiába teljesíthető a játék durván negyed óra alatt, az 1 kredites végigjátszás akár hetekbe is beletelhet. Oké, úgy is lehet játszani, hogy veszettül pakoljuk a virtuális aprót a gépünkbe, de valljuk be... mi értelme!?

UTAZÁS A VÉGTELENBE

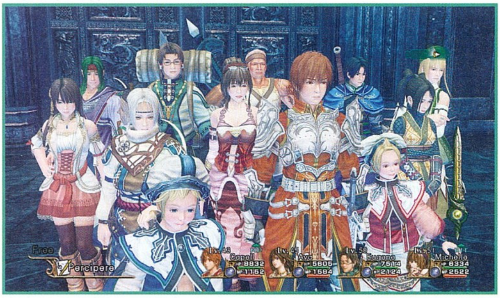


Szomorú hangulatban írom ezeket a sorokat. Tizenegy évvel ezelőtt valami új vette kezdetét az életemben, mely rengeteg örömöt és érdekességet hozott. Tagja lettem az 576 Konzol írói gárdájának. Most végigtekintve ezeken az éveken szinte szédítő, mennyi tapasztalatot szereztem, mennyi mindenben volt részem. Sok mindent megtanultam, tőletek olvasóktól, Martintól és másoktól. Jó és rossz dolgok egyaránt értek, azért az előbbiből több, mint az utóbbiból. Az 576 Konzolnál sem mentek másként a dolgok, mint máshol. Tesztelők jöttek és mentek, csak egy biztos pont volt az újság életében: Martin. A vezetőség döntött, egy új korszakot nyit az 576 Konzol 10 éves történetében. Mivel ebbe egy új garnitúrát vonnak be, és ami a lényeg, Martin nélkül, ezért úgy érzem, nekem már nincs helyem többé a magazinnál, akármilyen formában is folytatódjék a története. Követem Martint a saját útján, vezessen az bárhova, tisztességből, kötelességből. Így az utolsó tesztet olvashatjátok tőlem kedves olvasók itt a Konzol hasábjain, ezért a melankóliába hajló hangulat.

Az első cikk, amit megírtam RPG volt (igaz, amelyik meg is jelent, egy felejthető horrorjátékról szólt, melynek már a címére sem emlékszem), így stílszerű, hogy az utolsó is az legyen, s mi más, mint egy Square Enix anyag. Eljutottunk a SNES-től az X360-ig. Hosszú, de örömteli utazás volt. Bár ez a mostani játék sok elégedetlenségre ad okot. Az **Infinite Undiscovery**-ről van szó, melynek jellemzése kapcsán a „tisztességes iparosmunka" jut az eszembe. Talán még emlékeztek: a suliban az emberbe plántálják, mi a különbség a céhes és az iparos, nagyüzemi munkaformák között. A céhben szép egyedi darabok látnak napvilágot, melyek tartósak és évtizedekre megmaradó értéket képviselnek. Ezzel szemben az iparosmunkák gyorsan készülnek, élvezeti és esztétikai értékük alacsonyabb, és persze tartósságuk sok kívánni valót hagy maguk után. Nagyon sajnálom, hogy a Square és az Enix, Japán egykoron két legjobb céhes műhelye, mára teljesen átalakult, és futószalagon adják ki játékaikat. Ezek a mai programjaik bár még mindig nem kifejezetten rosszak, meg sem közelítik a néhány évvel ezelőtti színvonalat. Az IU egy tipikus példája ennek. Egy középszerű és szürke anyag, mely azonban mégis nextgen JRPG élmezőnybe tartozik. Ez jól mutatja a színvonal esését…

Persze a megjelenést megelőzendő szokásos hype-forgatag megszédítette a játékosok fejét, jöttek a szép szavak soha nem látott ötletekről, igazi evolúcióról, meg az X360 erejének megmutatásáról. Ha ezeknek a tizede megvalósult volna, már örömkönnyeket hullajtanék, de nem így történt. Az idő és pénz szorításában ma már a magamfajta klasszikus JRPG-t kedvelő embernek nem készítenek játékot. Egyszer érdemes lenne megírni a JRPG-k évtizedes történetét a kezdetektől napjainkig, az eredmény egy hanyatlástörténet lenne. A stratégia és kimértség helyét átvette a fékevesztett akció, a jól felépített világokat és érdekes, karakteres szereplőket az üresség és jellemtelenség. Lehet elszálltak felettem az évek, vagy én nem is tudom, de ezeket a mai, főleg akció-JRPG-ket nem tudja bevenni a gyomrom. Nekem szerethető érdekes karakterek kellenek, meg igenis klasszikus harcmodor, amikor felállnak a harcosaim és körönként megfontolva csapok oda az ellennek! Nem reális? Hát nem! De nem is kell, hogy az legyen!

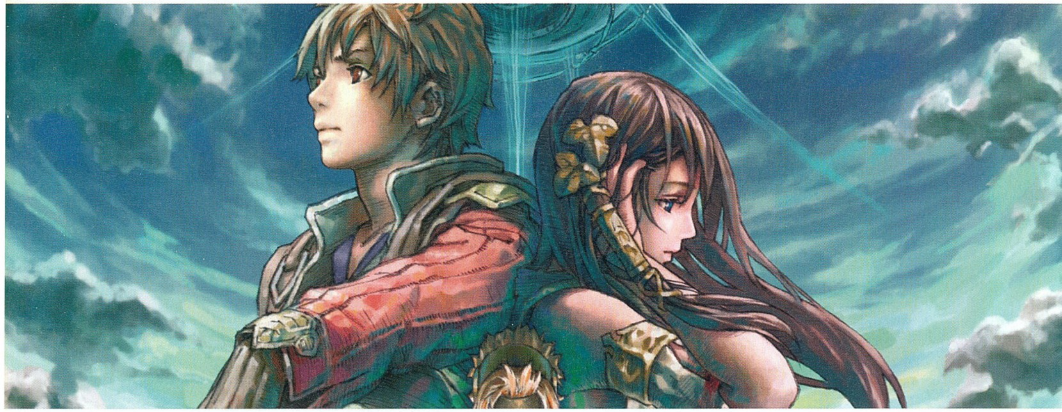
Egy példát mondok az IU kapcsán, rögtön megértitek, mire gondolok. Kiborított, hogy mikor a menübe akartam belépni gyógyítás céljából, a harcok nem álltak le. Ott keresgéltem a menüben, miközben azt néztem, hogy egy kígyó halálra mar. Ez engem idegesít, pedig tisztában vagyok vele, hogy a valóságban sem fog megállni a szörny és nem várja meg, amíg én a menüben kutatok. De egy JRPG-ben, mely pont a fantáziára épít, és azt kell, hogy stimulálja, kell realitásokat keresnünk? A kérdés nem költői, a válasz: nem! A végeredmény egy olyan fajta harcos kaszabolás, ami monoton és értelmetlen. Pedig szemmel láthatólag ez kell a népnek, mert egyre több helyről halljuk, hogy a játékosok ezt igénylik. Látszik az IU-n is, hogy sokat agyaltak rajta a készítők – bizonyára, akinek bejön az ilyesfajta harc, annak nagyon fog tetszeni. Én nem















tartozom közéjük. Számomra végtelenül unalmas labirintusokat bejárni, és újratermelődő szörnyeket kaszabolni, értelmetlenül és végtelenül. Tudom, mások a véletlenszerű körönkénti harcokat nem bírták, de én konzervatív vagyok ebben a kérdésben. Igaz ugyan, hogy harc közben nem vagyunk egyedül, de az AI által irányított társak engem mindig is az őrületbe tudnak kergetni, mert a gép teljesen következetlenül, logikátlanul kezeli őket, szó szerint halálba taszítva a főhőst. A másik véglet – amit ennél a játéknál is megfigyeltem többször –, hogy épp túl jól harcolnak, ezzel könnyűvé teszik a programot. Mindez a folyamatos harc hátránya, melynek segítségével csak egy karaktert tudunk kényelmesen kezelni, pedig akár négyen is lehetünk a csatatéren. Meg kéne érteni a cégeknek, hogy ha MMORPG-zni akarok, akkor nem offline játékot teszek be a gépembe. A régi rendszerben akár három-négy karaktert is vezérelhettünk, úgy érezhettük, a kezünkben az irányítás.

Nem az akciórészekkel van bajom, mert jól tudom persze, hogy a programot a tri-Ace készítette, mely cég a Star Oceannal, vagy a Valkyrie Profile-lal megmutatta, hogyan kell pergő és érdekes akció-RPG-t írni. Valahogy ez a tudás most elpárolgott és monoton vagdalkozás lett belőle. A problémákat a különböző gombokra helyezett parancsokkal gondolták kiküszöbölni a készítők, de ezzel csak rontottak a dolgokon, mert nagyon bonyolulttá tették a kezelés. A kombók és Connect támadások mondjuk jóra sikeredtek, de a többit nehéz megszokni. A hibákat nehezen tudja feledtetni a játék többi része, ami szintén változó képet mutat. Szomorú, hogy a Square Enix-szel a szatellit cégek színvonala is esett. Nem értem, miért nem lehet stratégiát kialakítani a karterek mozgatásánál, mint a SO-ban? Egyáltalán, a Star Ocean vagy a csodálatos Valkyrie Profile 2 óta a tri-Ace elfelejtett programozni? Netán felsőbb érdekek sietették a kiadást, és ezért nem kaptunk egy kiforrt, jó játékot? Több jel ebbe az irányba mutat.

MARTIN BELESZÓL!

A semmihez képest egész jó, a JRPG-k korábbi színvonalát, tartalmát és komolyságát tekintve viszont simán csak középszerű, az átlagnál alig jobb program. Ha nincs más géped, csak X360, vedd meg, egynek jó lesz, és reménykedjünk abban, hogy jövőre ennél azért combosabb japán szerepjátékok bukkannak majd fel. Az IU karakterei általánosságban nagyon gyengék, sablonosak, viszont a Square Enix CG animációi még mindig fantasztikusak.

Az IU sztorija az elején zavaros, később lesz egyre érdekesebb, adni kell a játéknak néhány órát, míg beindulnak az események. Addig azonban sokat kell nyelni a lapos karakterek és az unalmas harcok miatt. A főhős egy Capell nevű srác, ki akarata ellenére keveredik bele egy lázadó csapat akcióiba. Azon túl, hogy az elején rendkívül bénácska a sztori, még érdektelen is. Maga a történet egy olyan bolygón játszódik, melyet lánccal erősítettek a földhöz titokzatos erők. De hogy ki, miért, az már csak akkor, jó néhány óra múlva fog kiderülni, amikorra lehet sokan le fogják tenni az anyagot. A sztori másik negatívuma, hogy a karakterek egyáltalán nem szerethetőek. Sokszor infantilis, máskor antipatikus figurákkal hozz össze sors, vagy épp a legtöbbjüknek nincs kialakított jelleme, inkább csak papírfigurák, amolyan díszek a karácsonyfán. Talán most a mennyiség a minőség rovására ment, hisz túl sok – bár ez relatív – karaktert ismerhetünk meg, és ennyinek nincs helye a történetben. Nem véletlen, hogy az RPG-k általában kevesebb karakterrel dolgoznak, és csak egy-két kivételes anyag tud ennél többet felvonultatni úgy, hogy a figurák megmaradnak élőnek (lásd Suikoden 1-2-5). Nem is lenne itt baj, csak ugyanez a cég lerakott az asztalra egy VP2-őt, ahol a karakter- és jellemábrázolás maga volt a tökély.

De nem csak a szereplők és a sztori mélységével van probléma, hanem hosszával is. Botrány, hogy 20 óra alatt ki lehet pörgetni az anyagot – egyébként talán erre vezethető vissza, miért olyan unalmasan hosszúak a labirintusok. Ezt szintén gyalázatosnak tartom, mindamellett, hogy jól látszik, kezd manapság trenddé válni a JRPG-k között a csökkenő játékidő. Ma már a 40 óra is soknak számít, holott, néhány éve még röhejes lett volna. Most már 25 óra lett az elvárás, szépen fejlődünk vissza a NES korszakba…

A program látványos elemeihez tartozik az intro, amiről eszembe jut, hogy a játék vizuális minőségével sem voltam megelégedve, még HD-ben sem. Ezt a grafikai szintet már az előző generáció is tudta, elég csak megnéznünk a sokat emlegetett VP2-t PS2-n! A karakterek kidolgozottsága még nem lenne rossz, de azok szájmozgása katasztrófa, és a környezet is sok-sok kívánni valót hagy maga után. Az animáció szintje a PS1-es időket idézi, csak akkor még elnéztük az ilyesmit, most már azonban olyan bika gépen, mint a 360 ez megbocsáthatatlan. Az egyetlen biztos pont a játékban Motoi Sakuraba, aki a zenék tekintetében ismét kiváló munkát végzett. Ebbe a területbe egyáltalán nem lehet belekötni. A muzsikák gyönyörűek, tisztán szólnak és érzelmesek. Kár, hogy a szinkron már nem sikerült ennyire jóra. Voltak kifejezetten idegesítő, infantilis teljesítmények.

A pozitívumok közül talán egy-két jó ötletet emelhetünk ki, de összességében én sokat bosszankodtam a játékkal. Egyszerűen nem láttam benne mást, mint számtalan elszalasztott lehetőség tárházát. Felnézve a netre, ezért is döbbentett meg a viszonylag pozitív kritika róla, bár megjegyzem az RPG-s honlapok rendre kevesebb pontot adtak az anyagnak, mint más „profi" portálok. Abban mondjuk igazuk van ezeknek, hogy ha „átlagjátékos" megközelítéssel viszonylunk a programhoz, akkor valóban nem olyan rossz a kép. Kaptunk egy nem túl nehéz, végső soron érdekes játékot. Sajnos azonban ez a vén hardcore fanoknak csak egy könnyített kaland, olyan iparosok munkája – hogy visszatérjek az elején használt analógiára –, akik már letettek valamit az asztalra, de mára csak rutinból dolgoznak, nem lelkesedésből.

Zárszóként mit is mondhatnék? Ez és ennyi volt ez a cikk, és az én munkám is itt a lapnál. És hogy mit hoz a jövő? Erre csak annyit mondhatok, mindez legyen meglepetés, de ha rajtam múlik, egész biztosan találkozunk még valahol! :)

Veres Miki

INFINITE UNDISCOVERY

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, 720p

✔ egész jó zenék
X sótlan, monoton, rövid

6.5 pont







Be kell valljam, hogy erős konzolos múltamnak köszönhetően a Warhammer világát egészen a közelmúltig gyakorlatilag csak névről ismertem, pedig volumenét tekintve akár Tolkien univerzumával is bátran vetekedhetne. A Games Workshop 25 éve töretlen sikerű táblajátéka kapcsán számos könyv és PC-s játék jelent meg, olykor néhány konzolos verzióval is megtoldva, főleg a Warhammer 40K gótikus scifi/fantasy témáját követve. A 2006-os Mark of Chaos azonban – legnagyobb örömömre – a klasszikus Warhammer Fantasy világából hasított ki egy nagyobbacska szeletet, végre egy igazán komoly RTS formájában, a **Warhammer: Battle March** pedig az expanzióval párhuzamosan készülő némileg butított, valahol mégis egészen kellemes 360-as átirata. Végre kitöltötték az űrt, amit a két éves LOTR: BFME II kivesézése óta érezhettünk. Öröm, bódottá! Ráadásul a Warhammer világa több pontban is hasonlít a GYU-hoz, hiszen itt is kulcsfontosságú szerepet kapnak az emberek, azaz a Birodalom, akiket reneszánsz korabeli lovagokhoz és bátor katonákhoz lehetne hasonlítani. Ők képezik az első (jó) frakciót. A harcok során szövetségben állnak a tündékkel/elfekkel és a törpökkel, közös ellenségük pedig a fosztogató orkok és goblinok, azaz a második (gonosz) frakció. A harmadik frakció pedig a Káosz hordái, a leggonoszabbak mind közül, hiszen teljes pusztulást akarnak hozni a világra. Félelmetes démonokból, sötét varázslókból, és barbár harcosokból álló pusztító hadsereg.

A három frakció kampányai 4-4 fejezetből, és ezen belül több tucatnyi opcionális vagy kötelező küldetésből állnak, melyek általában alig 10-20 percesek könnyű fokozaton. Előbbiek sok esetben csak a főhősökkel teljesíthető Diablo-jellegű miniküldetésekből állnak. Egy táblás térképen haladunk előre lineárisan, ahol követhetjük a sztori haladását, és közben falvakba érve fejleszthetjük katonáinkat, toborozhatunk új egységeket, vagy vehetünk különböző cuccokat hőseinknek.

MARTIN BELESZÓL!

Az RTS-ek eleve csak egy szűk rétegnek szólnak, a konzolos RTS-ek egy ennél még szűkebbnek, a Warhammer témájúak pedig… hát ja, gondolhatjátok. Szerintem a gamerek 90%-a azt sem tudta, hogy ez a játék létezik. Több kritikus nagyon lehúzta ezt a programot: szerintem ennek az lehetett az oka, hogy a kritikusok a csodálatos PC-s RTS-ekhez vannak szokva, így egy ilyen „butított" formula náluk csak 3 pontot érdemel. Nálunk 6-ot. Jó nagy csatákat lehet benne levezényelni, és azt mondom, ha izgat a téma, adj neki egy esélyt. Autentikus Warhammer környezet, sokféle egység – nem rossz game, tényleg!

Az már az elején szemet fog szúrni mindenkinek, hogy a Battle March stílusa ellenére különbözik más ismert RTS-ektől, hiszen alapvető lényege a „háború", mentesülve mindenféle gazdaságtól vagy építkezéstől. A csapatokat még a küldetések előtt toborozhatjuk/fejleszthetjük, és konkrét helyzetekben kell helytállniuk, pl. várostrom, falvak védelme, vagy sima nyílt mezei csata. A sikeres előrejutáshoz pedig gyakorlatilag elég, ha az adott harc megnyerése során több aranyat szerzünk, mint amennyit a veszteségeink pótlása felemésztene.

Vajon lehet egy stratégiajáték így is eléggé összetett? Nos, igen, hiszen sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a különböző egységek formációjára, felszerelésére, képességeire, hogy csak néhány példát említsek, és a szimpla „életerőn" túl olyan értékekre is figyelni kell, mint a „kitartás" vagy a „harcikedv". A „hősöknek", azaz a kiemelt erősebb harcosoknak is sokkal nagyobb szerep jut. Számtalan speciális képességgel ruházhatjuk fel őket, amiknek többek között az ellenséges hősökkel vívott speciális „duleleknél" is nagy hasznát vesszük.

Nem véletlenül kulcsfontosságú tehát a három fokozatú tutorial, ahol olykor szájbarágósan, olykor viszont túl gyorsan, és túl sok dolgot magyaráznak el. Az irányítás hasonlít ugyan az eddig megszokott konzolos RTS-ekére, és a legtöbb ponton kifejezetten könnyed, ám a sok-sok kis opciót sajnos nem almenükkel, hanem pl. L/R ravaszos + d-pados kombinációkkal érhetjük el, éppen ezért fogjunk papírt és íróeszközt, majd minden érdemleges infót jegyezzünk szépen fel.

Minden harc az alapfelállással kezdődik, ahol korlátlan időnk van az előkészületekre. Négy könnyen előhívható csoporthoz rendelhetjük hozzá seregünk különböző egységeit (pl. 1: mindenki, 2: lovagló hősök és lovagok, 3: hősök és gyalogos közelharci egységek, 4: íjászok és muskétások, esetleg még nehéztüzérség). Hogy a sok-sok további beállítás közül miket fogunk ténylegesen is használni, az függhet az egyéni taktikánktól, és persze az adott nehézségi szinttől is, hiszen felesleges túlbonyolítani a játékot. Az egységek erősségét és gyengéit azért mindenképpen vegyük figyelembe, és hogy kik ellen kiket vetünk be, valamint hogy milyen sorrendben.

A 2006-os motor már akkor sem számított kiemelkedőnek, ehhez képest még valahol butították is a látványon 360-on, így a 2 évvel ezelőtti LOTR tetszetősebb, főleg a gyönyörű helyszíneivel, de azért a Battle March sem olyan vészes, és a kezdő CG-k legalább komolyak. A részletes zoomolás lehetősége nagyon tetszett, pl. kifejezetten feelinges volt a csapataim mellől lesni a várfalak mögött, ahogy az ellenség ostromol. A pálya jól átlátható, „radartérkép" is jól használható, és 4:3-as SD-ben sincsen semmi gond (leszámítva, hogy csak 60 Hz-et támogat). Mindenképpen dicséretes, hogy ez a világ is mennyire jól ki van találva, gondolok itt többek között a sok-sok különböző egységre, és a különféle lényekre, és legalább belassulás nélkül elbír a gép akár több tucat egységet is a képernyőn. A szövegek elég jellegzetesek lettek, hiszen elég más a nemes birodalmiak, a „lazább" orkok, vagy a félelmetes Káosz hordák dialógusait hallgatni harc közben. A játékzenék és a hangeffektusok azonban átlagosak, főleg egy licencelt LOTR után.

Lassan indul be, kell rá szánni egy kis időt, de a Battle March egyetlen komolyabb hibája tényleg csak az, hogy audiovizuális tekintetben a 360 elbír ennél jóval komolyabb RTS-t is. Ha kitanultuk az elsőre kissé összetett játékmenetet (oldalakon át ecsetelhetném), akkor nemhogy szimplán hangulatos, de egy egészen jól irányítható háborús fantasy RTS válik belőle, melynek a szavatossága „elég jó" a hadsereg folyamatos fejlesztésével, és a három frakcióval. Ráadásul számtalan gyors, vagy gondosan összeállított harcot vívhatunk a számítógéppel, vagy online akár csapatosan is, számos érdekes játékmódban, ahol előre eltárolt egyéni hadsereget állíthatunk össze 6 különböző fajból. A stílus kedvelőinek szerintem megér egy misét, arra pedig külön büszkék lehetünk, hogy a fejlesztői munkálatokat egy magyar csapat végezte.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

WARHAMMER: BATTLE MARCH

NAMCO BANDAI GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

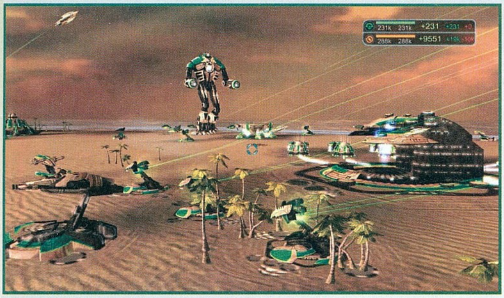
1 játékos (2-4 xbox live), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 4 mb mentés

✔ tartalmas és összetett, hangulatos csaták, hadsereg fejlesztése, sd-ben is jól játszható

✕ a gazdaság hiánya zavaró lehet, lassan indul be, nem használja ki a gép tudását, csak 60 hz

6 pont

A NEMZETEK SORSA A TE KEZEDBEN










Kellemes meglepetés volt számomra az e havi két új RTS 360-ra, mivel konzolokon egyelőre még nem túl gyakori a stílus, ám ez láthatóan végre változni látszik. A **Supreme Commander** esetében ráadásul a tavalyi év egyik legsikeresebb PC-s stratégiájának átiratát láthatjuk viszont 360-on, és első hallásra igen csak bíztató, hogy többek között az eredeti fejlesztők vállalták magukra a konzolos verzió elkészítését. A 2007-es sikercím optimális PC gépigénye ugyan viszonylag magas, ám a hivatalos minimális kritérium nem tűnik vészesnek, némi butítással simán bírnia kéne a Microsoft platformjának, az viszont sajnos intő jel, hogy sem a kiadó, sem a Gas Powered Games nem vettek még részt egyetlen 360-as game munkálataiban sem, a segédkező másik fejlesztőbrigádnak pedig ez az első projectje.

A látványos bevezető videó a távoli jövőbe, a negyedik évezred végére invitál bennünket, ahol a három frakció 1000 éves csillagközi háborújának végső fázisába csöppenünk bele. Az emberiség már réges-rég elhagyta szülőbolygóját, hogy új galaxisokat fedezzen fel, és bolygókat kolonizáljanak. A hosszú békés időszakot egy váratlan esemény zavarta meg. Dr. Gustaf Brackman sikeresen kötötte össze az emberi agyat mesterséges intelligenciával, így megszülettek a kezdetben engedelmes, ám később a szabadságukért akár háborút vívni is kész szimbióták, a Cybran Nation. A United Earth Federation (UEF) azonban vissza akarta állítani a rendet a galaxisban, bármi áron. A véget nem érő háború sajnos egy békés földönkívüli faj kipusztulásához vezetett, az ő hitüket követő telepesek pedig egy vallásos csoporttá álltak össze, és az idegenek technológiáját felhasználva képezték a harmadik félt, az Aeon Illuminate-et. A galaxis békéjét áhítva eldöntötték, hogy végső csapást mérnek a háborúzó emberekre, és a velük harcoló szimbiótákra...

Három frakció három különböző céllal, és a legérdekesebb az egészben, hogy egyik sem nevezhető a klasszikus értelemben vett „gonosz" kampánynak. Habár az egyes feleknél a játékmenet számos ponton egyezik, az eddig megszokott RTS-beli alapkampányokhoz leginkább a bivalyerős UEF hasonlít, főként náluk erőltetik kezdetektől a szárazföldi (egyre brutálisabb) harci járműveket, de ugyancsak megtaláljuk a légi és vízi egységeiket, az épületeihez hasonlót a Dune 2 óta már sok más sci-fi RTS-ben láthattunk. A Cybran Nationben is megtaláljuk a legtöbb emberi technológiát, ám csak nekik vannak hatalmas rovarokra és pókokra emlékeztető harci robotjaik, akikhez hasonlót a Universe at Warban is láttam már. Az Aeon Illuminate is sok ponton hasonlít, ám ők különleges építményeikkel és egyedi technológiájukkal szeretnék kilógni a sorból.

A Supreme Commander újítása, és hatalmas sikere leginkább az eddigi RTS-ekben ismert határok kitolásában rejlett. Képzeljetek el hatalmas 20x20 kilométeres terepeket, szinte teljesen szabad építkezést, határtalan termelést, rengetegfajta különböző járművet, és egyszerre akár több 100, vagy 1000 egységet harcolni.

Minden bázis lelkét a hatalmas ACU („páncélozott parancs egység") mech képzi, mellyel felépíthetjük épületeinket, vagy el is foglalhatjuk az ellenségét, sőt végső esetben még harcolni is képes. A gazdaság kimerül az elegendő nyersanyag kitermelő építmények speciális („massza" lelő) helyeken való elhelyezésén, ezen kívül már csak elegendő energiatermelőt kell építeni, és indulhat is a határtalan építkezés/termelés.

Jól hangzik, nem igaz? Kár, hogy most jön a fekete leves. Általában nem érdekel, hogy milyen egy konzolos átirat a PC-s eredetihez képest, de ez esetben sajnos a 360-as nívóhoz mérve is elég gyenge a teljesítmény. Nézegettem a játékról képeket, és hát konzolon finoman szólva sehol sincsen hozzá képest. Egyszerű puritán pályák, kidolgozatlan textúrákkal, talán a tenger néz ki még valahogy. Az egységek és az épületek közel PS2 színvonalúak, így talán még jobb is, hogy ez esetben nem lehet annyira bezoomolni. Az irányítás egyébként nem lenne rossz, a gombkiosztás is teljesen korrekt, hála a Warhammer: BA-nél hiányolt almenürendszeres megoldásnak. A tutoriallal sem kell annyit szenvedni, mint a szomszédnál, elég egyszer nekifutni, hiszen minden küldetésben segít a parancsnokunk. A gyenge grafikán túl azonban csúnya belassulásoknak és akadozásoknak is tanúja voltam, sőt állítólag hajlamos lefagyni is, update-nek pedig nyomát sem leltem eddig. További probléma, hogy a kamera valamiért szaggatottan pásztáz, mintha alacsony lenne a framerate, kicsit be is lehet szédülni tőle, főleg, hogy minden kijelölésnél idegesítő módon visszafordul alaphelyzetbe. Ahogy távolodok felső nézetbe, az egységeket és az épületeket ikonokkal kezdik jelölni, ami akkor tör át szinte átláthatatlan káoszba, mikor pl. kiválasztok számos tankot, és a hatótávolságukat egyenként jó nagy vaskos karikákkal mutatják. Egyes betűk kissé nehezen olvashatóak HD-ban, így aki teheti (FULL HDTV+HDMI-s 360) most kivételesen erőltesse a (360-on legtöbbször totál felesleges) 1080p-t, icipicit segít. SD-ben szerencsére bumszli nagyságúak a betűk, de ott meg már bűnronda a játék.

Rendkívül sajnálom, hogy ilyen pocsékul sikerült a Supreme Commander 360-as átirata, pedig magukkal a küldetésekkel, a sztorival és a játékmenettel semmi gond nem lenne, sőt ellenkezőleg. Így is átjön valami az eredeti remek elgondolásból, hiszen itt is elég nagynak tűnnek a pályák, és pl. minden további nélkül le tudtam gyártani egyszerre akár 100+ tankot is, de a csúnyácska grafika illúzióromboló, a többi bug pedig nem csak a hangulat, de a játszhatóság rovására is megy. Persze meg lehet szokni a hibákat, és talán még érdemes is próbálkozni, de inkább csak a két C&C3, vagy akár a Universe at War kivesézése után. A Halo Wars-nak és az End Warnak is lassan jönnie kéne már.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nekem a kettő közül a Warhammer sokkal jobban tetszett, így ha stratégiára vágynék, azt venném inkább meg. Bár, ha nagyon őszinte akarok lenni, még mindig lepkepukinak érzem a konzolos RTS műfajt. Lehet nem kéne erőltetni?

SUPREME COMMANDER

ASPYR / GAS POWERED GAMES / HELLBENT GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, dd 5.1, 16:9, (2-4) xbox live (coop is), 480p/720p/1080i/1080p, 4 mb mentés

✔ remek alapötlet, jó kampánymódok, online multi
X butított, bugos átirat

5 pont

DORAGON KUESUTO FÖ







Még mindig itt van előttem a régi emlékkép… Megjelent unokatestvérem japán osztálytársa, Kenta Mori. Ez még nem is lenne annyira érdekes, inkább az, hogy mindig volt nála egy japán Super Famicom, transzformátor, néhány játék OST, és egy tucat game. (Mother 2, Parodius, Ganbare Goemon, Final Fantasy game-ek, no és 2-3 Dragon Quest is.) Ezeket mindenhová cipelte magával, nem tudott meglenni nélkülük. Lényeg a lényeg, hogy állandóan a DQ-et prezentálta nekünk, és mesélte annak felsőbbrendűségét a többi RPG-vel szemben – mi meg közben nevetve bólogattunk. Nem kötött le a buta állóképeken játszódó ütközetek sokasága, a csúnya grafika – az FFVI volt nálunk a sláger. Magyarázta, hogyan kell játszani, és tippekkel látott el minket, titkon reménykedvén az európai megjelenésben. Nem gondoltam volna, hogy majd 20 év elteltével igazat kell adnom neki, illetve, hogy majd csak ennyi idő múlásával tudom a játékot a kezem ügyébe venni.

Nálunk ugye a mellékepizódokat leszámítva csak a csodálatos PS2-es Dragon Quest VIII jelent meg. Nem kis sikert aratott, mind a kritikusok, mind a programot megvásárló játékosok körében. Szerencsére a Square Enix bőszen kezdte portolni portékáját a mostani sikerplatformra, a DS-re, és talán hála a korábbi sikeres bemutatkozásnak, immáron európai régióban is betömhetjük a sorozat hiányából adódó fekete lyukakat. Az első ilyen remake a **Chapters of The Chosen**, de hamarosan érkezik az V. és VI. epizód is, szintén erre a platformra! A game eredetileg NES/Famicom rendszeren jelent meg, immáron majd 20 éve, aztán 2001-ben a Dragon Quest VII felturbózott grafikai motorjával újra végigjátszhatta a japán közösség, egy remek remake formájában, a kis szürke Playstationön. Mostani tesztalanyunk az utóbbi verzió DS-es újragondolása.

CHAPTER 1: STORY

A játék történetvezetése roppantmód érdekes. A sztori 5 különböző fejezetre van osztva (illetve van egy rövid prológus és egy 6. fejezet is, ami csak a PS1-es és DS-es verziók sajátja), azaz 5 különböző mesét izgulhatunk végig, amiknek a szálai természetesen összeérnek egy bizonyos ponton. Minden részben teljesen más karaktereket ismerhetünk meg, ami felettébb izgalmas – nem egy, hanem rögtön több főszereplőnk adott! Az első fejezetben Ragnar McRyan lovag kalandjával találkozunk. Rejtélyes módon elveszett gyermekek utáni keresés az ő fő feladata. A második epizódban Alena hercegnő erőpróbájában veszünk részt. Csapatával kutatja az „átváltozás karperecét”, amivel vissza tudja hozni édesapja elveszett hangját. (Érdekesség, hogy ő akkor veszette el hangszálait, amikor megálmodta, hogy melyik szörny fogja elpusztítani a világot.) A harmadik részben Lakanaba fegyverboltjában dolgozó Torneko álmát teljesíthetjük be. Ő akar lenni a legnagyobb kereskedő a vidéken, ami családja boldogságának a kulcsa is egyben. Ehhez pár legendás fegyver megtalálása segíti. A negyedik mesében Maya és Meena, a két bájos ikerlány bosszúját kísérhetjük nyomon. Édesapjuk, Mahabala azzal a képességgel bírt, hogy a tárgyakat arannyá bírta változtatni. Balzack megölte őt, mivel visszautasította azon kérését, hogy meggazdagítsa – ebből adódóan utána kutatunk. Az ötödik epizódban aztán visszatérünk a prológban megismert Hősünkhöz (hívjuk továbbra is Hero-nak). Csendes falujában, családjával él békésen, míg Pasaro, a hatalmas szörny el nem pusztítja azt. Miután Hősünk elvesztette faluját, izzik benne a bosszúvágy, és városról-városra jár. Természetesen kalandja során összefut a korábban megismert epizódhősökkel, akikkel célja beteljesítésén, illetve közösen a világ megmentésén mesterkednek.

CHAPTER 2: GAMEPLAY, GRAPHICS, SOUND

A játékmenet mit sem változott az elmúlt 18 év alatt, azaz maradt a jól bevált, festett képek mellett játszódó, körökre osztott csatározás, ahol csak maga az ellenfél látszik. Nem csak ez maradt, hanem számos, a szériára jellemző momentum is. Ugye itt van a sorozat egyik védjegye, a szekér. Lehetőségünk van tárgyakat lerakni rá, illetve a karaktereket cserélgetni (ami pozitívum, hogy azok a szereplők is fejlődnek, akik nem aktívak), de például, egy úgynevezett gyorsmentés is csak itt kivitelezhető. A kaszinó is újra itt van, ahol számos minijátékot játszhatunk, mint Blackjacket vagy Félkarú rablót. Templom is változatlanul funkcionál: menteni tudunk itt, és az elhalálozott csapatagokat is itt hívhatjuk vissza az élők sorába.

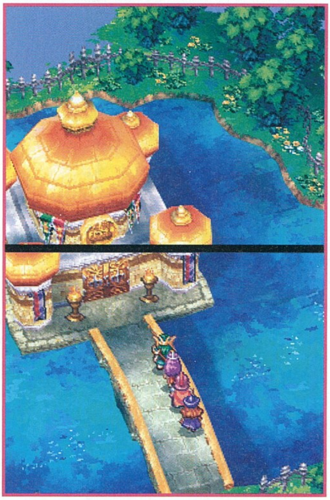
A DS-es változat látványvilág szempontjából remekül fest. A grafika színes és élénk. A városok, labirintusok megjelenítése 3 dimenziós, mindkét képernyőre kiterjed, és a felső ravaszokkal kedvünk szerint forgatható. A karakterek azonban maradtak sprite alapúak, ami nem is baj, mert ez a fajta egyveleg egy igen hangulatos, old-school RPG hatást eredményezett. A 2 képernyős megjelenítésen kívül a DS képességei csak a Chance Ecounter módban lettek kiaknázva, ahol saját hálózaton ereszthetjük össze a karaktereinket másokéval. Audio oldalról tökéletes a sorozat továbbra is: Sugiyama mester fülbemászó szólamai pompásan szűrődnek ki a DS hangszóróin át.

A game egyébként tökéletes választás minden RPG rajongónak. A történet néhol unalmas és vontatott, de ne feledjük, hogy ez egy NES-es játék újragondolása. A sorozatra jellemző hangulat azonban végig ott van, szóval csalódni senki nem fog. Egyébként a DS-es változat nehézsége igencsak le lett redukálva. Szinte soha nem fogok elhalálozni, szóval kezdők is tehetnek vele egy próbát. Várom a folytatásokat is!

Kenny

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon komoly ez a több szálon futó történet – azok, akik a régi típusú JRPG-ken nevelkedtek, szerintem sírni fognak a gyönyörűségtől. A game többi része viszont… cseppet idejemúlt. Infinite Undiscovery-n és Dlue Dragonon tapasztalatot szerzett játékosok inkább hanyagolják, mert nagy anyázás lesz a vége. Én megvettem, of course.



DRAGON QUEST IV: CHAPTERS OF THE CHOSEN

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 játékos, wifi

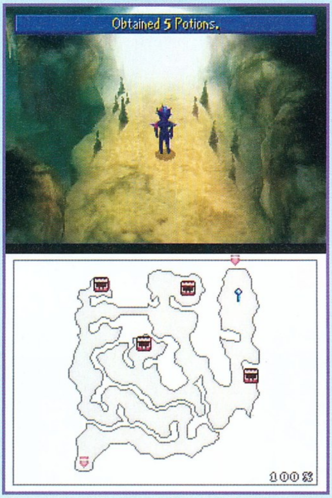
✔ végre az európai játékosok is megismerik ezt a remek mesét

X kicsit könnyű, kicsit öregecske, valamint a mentési rendszer is lehetne barátságosabb

8 pont

FAINARU FANTAJI FÖ







Tatataaaa! Felcsendülnek az ismerős dallamok, a prelude szólamai; avagy ismét egy Final Fantasy játék, immáron DS környezetben. Ilyenkor az emberben meghűl a vér, tudja, hogy a New Game feliratra kattintva ismét egy igen hosszú, epikus kaland veszi kezdetét. Egy mese, ami pár hónapig nem hagy nyugvást. Egy történet, amit már számtalanszor végigizgultunk. Nálunk, PAL-os területen immáron 7 éve, egy PS1-es Super Nintendo port formájában mutatkozott be, majd később GBA-n is látogatást tett. Akiket nem ijesztett el a 17 éves játék grafikai kivetülése, az hihetetlen kalandot izgulhatott végig, akik viszont hibáztak és nagy ívben elkerülték, azoknak itt a gyógyír, a mostani háromdimenziós DS-es újragondolás.



MARTIN BELESZÓL!

Soha a büdös életben nem lesz időm végigjátszani a jelenlegi játékfelhozatal mellett, ettől függetlenül megvettem, és lezsírozva, bontatlanul feltettem a polcra, a gyűjteménybe. Megnyugodtam, ő már az enyém – hátradőlhetek. Mission Completed.

TÖRTÉNET

A Baron királyság páratlan ebben a világban. Hatalmas és legyőzhetetlen, köszönhetően a Vörös Szárnyak elit alakulatának, aminek az élén hősünk, Cecil kapitány áll. Feladata, hogy összegyűjtse a világ négy, hatalmas erővel felvértezett elemi kristályát. Az első a sorban a Víz kristály, amit a mágusok városából, Mysidából lehet megszerezni. Miután csapata végzett a helyszínen, igen rosszul érezte magát hősünk. Szinte fojtogatta belül a lelkiismeret, nem hagyott nyugvást benne az ártatlan emberek lemészárlása. Nem is leplezte magába a dühöt, és megkérdezte a királyt, mi értelme van ennek: „Uram, elment a józan esze?" A király árulást feltételez, de Kain, a Vörös Szárnyak parancsnoka azonban kiáll hősünk mellett. Vezekelvén elveszítjük rangunkat, illetve feladatul kapjuk, hogy vigyünk el egy gyűrűt a közeli Köd falujába. Megérkezvén a gyűrű aktiválja erejét, és fölperzseli a kedves falut. Egyetlen egy túlélő marad, az édesanyját sirató summoner lány, Rydia. A parancs adott: megölni minden, lények megidézésére képes mágust! Cecil nem bírja tovább, és ellenszegül, kiáll a lány mellett, ezzel igazi közellenség válik belőle. Innen indul a drámai kaland, aminek középpontjában a főhős dilemmája, árulása, majd erkölcsi megtisztulása áll.

A DS VÁLTOZAT SAJÁTJA

A játék alatt ismét a Final Fantasy III-nál bizonyított, a gép képességeihez mérten ütős grafikai motor dübörög – messze a legszebb 3D kivetülés a platformon. A karakterek majd lemásznak a képernyőről, ízlésesen és stílusosan vannak kidolgozva, sokkal hitelesebbek, mint a korábbi 2 dimenziós verzióknál látottak. A környezet kidolgozása is mesés, legyen szó város, kastély, vagy valamilyen dungeon megjelenítéséről- minden remekül fest. A korábbi remake-hez képest is érzékelhető a változás, ami a megannyi extra hangulatteremtő effektnek köszönhető. A világtérképen látszanak a felhők árnyékai, a szél kavarja a homokot, hogy csak pár példát említsek. Audio oldalon is fejlődött a drága. A sztorit továbbgörgető, a játék grafikájával leforgatott átvezető jeleneteket, immáron számos esetben szinkronszinészek munkája mellett izgulhatjuk végig. Meglepő, mennyi dialógus van így felvéve, nem kicsit megdobva a hangulatot. A legtöbb karakter hangja nagyon jól lett megválogatva, szóval piros pont érte. Uematsu zenéje is újra lett hangszerelve, bár az eddig is kiváló volt, de most még tökéletesebben szól. Természetesen nem csak technikai oldalon fejlődött a drága, hanem tartalmi oldalon is. A játékmenetben választható az érintőképernyős, és a korábban megszokott normál irányítási mód is. A két képernyőnek hála a tájakon bandukolva kapunk az alsón egy térképet is, ami a bejárt területeken kívül a ládák pozícióját is jelöli – kicsit enyhíti azt a fajta frusztráltságunkat, hogy már megint elhagytunk egy kincset. A másik segítség, hogy a 100%-osan feltárt terepekért bonusz tárgyakat is kapunk!

Van még újdonság dögivel. Ilyenek az úgynevezett augmentek is, azaz olyan egyszer elsüthető tárgyak, amelyekkel egyedi képességekhez juthatnak hőseink. Másik újdonság a menüben meglelhető Ability fül is: itt a képességeinket pakolhatjuk ki a listánkra, például a Cure varázslatot is, így megszűnik a kotorászás a menüben. Egy új summont is köszönthetünk köreinkben. Ő Whyt, a fehér kis gnóm. (őt szabadon át is rajzolhatjuk kedvünk szerint, én például moggá avanzsáltam át.) Többször találkozunk a nagy dagadt chocoboval is a kaland során: nála lesz lehetőségünk számos ötletes, a gép képességeit kihasználó minijáték keretén belül fejleszteni ezt a kis izét. A logikai feladatokon elért magas eredmények után igazán izmossá tornázhatjuk őkelmét, sőt később wifi segítségével akár össze is ereszthetjük mások lényével is!



Hogy még a tartalmi résznél maradjunk, a játék fordítását ismét Tom Slaterry végezte. Igaz a GBA változatnál ezt már egyszer megtette, tehát a szöveg minden téren sokkal felnőttesebb, durvább, és sokkal kifejezőbb lett. Ez a IV. rész a kevésbé megszállott RPG játékosokat is elvarázsolhatja, mert a sorozat legkönnyebb, de valahol a legélvezetesebb darabja. A Final Fantasy IV DS-es újragondolását csak ajánlani tudom mindenkinek! Várjuk a további felújításokat! (Persze nem haragszunk meg, ha valami erősebb masinára is kijön. :)

Kenny

FINAL FANTASY IV

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, wifi

✔ egy hihetetlen kaland remek újragondolása
X a final fantasy vi hol marad?

9.5 pont

MAGA EGY IDIÓTA!







Ezt ordítanám bele doktorhauzosan a **Trauma Center 2** szereplőinek képébe, amikor huszadszor kezdenek bele terjengős litániákba az egyik Tokio Hotel fejű beteg elvesztése miatt. Persze erre sajnos nem kapunk lehetőséget, csak operálni kell, mint a gép, aztán tördelni a kezed, hogy az „izgalmas" sztori melyik szappanoperás fordulat felé kanyarog éppen. Ez a játékmenet minden bizonnyal ismerős lehet az első Trauma Center (vagy a két Wii mellékág) büszke birtokosainak, így akár arra is lehetne következtetni, hogy az Atlus is beállt a folytatásokba hozzávetőleg nulla százalék újdonságot pumpáló kiadók sorába – de vajon tényleg ez lenne a helyzet?

PIPA

Egy kritikailag elismert játékhoz folyatást gyártani kétélű fegyver, mert ha a programozó sereg nem orvosolja az elöd hibáit és / vagy a produktum nem tartalmaz elég újdonságot, azt a közönség rögtön kiszagolja és utólag már elég nehéz mínuszból visszakapaszkodni, lásd még: Tomb Raider sorozat. Ezért is örvendetes a tény, hogy az Atlus első körben helyesen ismerte fel, hogy a frusztrált, közel teljesíthetetlen feladatok elé állított játékos nem feltétlenül esik egy halmazba a visszatérő vásárlókkal, így ezt orvoslandó bevezetésre került a három fokozatban állítható nehézség lehetősége. Bizony, nincs többé ordítás, DS és öncsonkítás, meleg helyzetekben egyszerűen rá kell pöttyinteni az aktuális küldetés melletti easy (hardcore játékosoknál normal) feliratra és voilá, máris több eséllyel (és hajszállal) lehet nekiindulni a szeletelésnek. Külön tetszett, hogy mindezt az operációk előtt / után (közben nem) is megtehetjük, így nem kell hülyegyerek fokozaton újrakezdeni az egész játékot, ha valami nagyon nem akar összejönni. Easy-n egyébként az egyszeri sebész életébe rögtön beköszönt a dolce vita, nagyon bukni se lehet a feladatokat, mert egyetlen löket a gyógyító erejű zöld löttyből, kis túlzással a beteg életerejének negyedét visszatölti. Ez nagyjából nullára nyomja vissza kihívást, ami meg a játékélményt vágja agyon egy rozsdás serpenyővel, így a nagyon kezdőkön kívül nem érdemes hosszabban láblógatni, csak ha a normal már abnormalnak tűnik.

A játékmenet kiegyensúlyozása mellett a feladatok terén is történt egy, vagy inkább több lépés a jó irányba. Az elöd B kategóriás sci-fibe illő eseteiből (szikét elolvasztó pókháló(!) vagdosása) kicsit visszavettek, és bár a GUILT vírus áldozatainak megmentése itt is hangsúlyos szerepet kap, lényegesen több érdekes krízishelyzet került a megoldandó esetek közé. Van, hogy mozgó autóban, egy apró zseblámpa fényénél kell csonttörést kezelni vagy korlátozott sebészeti készletekkel túlélni egy operációt, sorozatműtéteket végezni és az előző részhez hasonlóan itt is akad logikai rejtvény és extrém szituáció, ahol egy zárat kell „megoperálni". Az efféle különleges feladatok sikerrel hozzák elő a játékosból a jól ismert „csamkégegypályát" érzést. Az új játékelemek sorát gyarapítja a szívmasszázs, a defibrillátor és az eltávolított csontdarabok puzzle szerű összerakása, sőt a belső optimalizálása mellett még egy dizájnváltásra is futotta a fejlesztők türelméből. A régi, szögletes rajzok helyét egy finomabb, rajzfilmes stílus vette át, emiatt a megismert szereplők totál másképp néznek ki, az asszisztensünk, Angie például simán elmehetne egy Castlevania játékba a fodros kis ruhácskájában, Derek pedig egy az egyben a Strokes énekesére (Julian Casablancas) emlékeztet. Ezek a változások a Trauma Center 2 többi részére is kihatással vannak, az átvezető jelenetekben többször osztódik a képmező, ami erős képregényes hatást eredményez, akárcsak a műtétek alatt rendre bekövetkező, munkánkba való belepofázás esete, ami szintén egy stílusos kis képkivágásban történik meg.



IKSZ

A halomnyi pozitív jelző olvastán most egy tízpontos játék képe lebeghet az olvasó előtt, ami egyébként majdnem igaz is, de tényleg csak majdnem, mivel azért befigyel pár bosszantó apróság. A bevezetésben már említett bugyuta sztori például pár fejezet után érezhetően lejjebb nyomta az agyi tevékenységeimet. Emellett az összes bekövetkező „nagy fordulat" kilométerekről előre látható, éppen ezért amikor az összes piros szemű szereplőről kiderült, hogy fertőzött / meggárgyult, bevallom, kevéssé tudtam meglepődni. Vehették volna direkt blődre a figurát, vagy lenyúlhattak volna pár epizódot a végtelenített Vészhelyzet szériából, vagy valami, csak ne ezt a kisiskolás szinten táborozó, társadalomkritikus maszlagot kapnánk a képünkbe megint. Legalább ugyanilyen idegesítő, hogy a magyarázó szövegeket minden egyes alkalommal végig kell hallgatni, tekintet nélkül arra, hogy az adott műtétnek először vagy huszonötödször ugrunk neki. Szintén kedvezőtlen hatással lehet a morálra az egyes feladatoknál, asszisztensnőnk által minden egyes hibánál beböfögött: „What are you doing, Doctor?" mondat, ami könnyen meggondolatlan lépések megtételére sarkallhatja az egyébként is nyomás alatt álló játékost. Mivel a felső képernyőn okoskodó csajt nem tudtam közvetlenül a sebészkésem alá tenni, bosszúból pár küldetéssel később direkt hagytam elvérezni az apját, hátha tanul a leckéből (mármint az asszisztensnő). Ezen nüánszok azonban ne vegyék el a téma iránt érdeklődők kedvét, mivel a Trauma Center 2 nagyjából mindent kihoz a témából, amit DS-en ki lehet, jó 15 órányi minőségi szórakozást nyújtva az arra érdemeseknek.

eszgé

MARTIN BELESZÓL!

A műtőorvosokat sokan tartják istennek – szerintem ők is magukat –, főleg a sikeres műtétek után. Az Atlus talán ezt tarthatta szem előtt, amikor lehetőséget adott a játékosoknak az istenné váláshoz ezzel a sorozattal. Az első rész sok kritikus szerint majdnem olyan nehéz volt, mint közönséges halandónak a vízen járás, így ezen most változtattak, minden együtt van tehát pár hétköznapi csodához. Szollár úr szerint kilenc pont, halak potyognak az égből, és a víz borrá változik – én viszont megmaradok egyszerű páciensnek, és inkább kezeltetem magam a csini nővérkékkel. Ott lent, alul...



TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE 2

ATLUS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

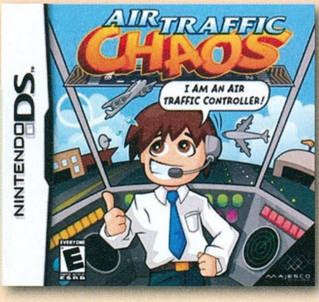
1 játékos

✔ látványos fejlődés szinte minden téren
X kliséhegy sztori

9 pont

VÉTEL ITT TÉTEL, MEGVAN A VEKTOR VIKTOR?







Légiirányító vagyok! – hirdeti az **Air Traffic Chaos** botrányosan gyenge, mégis szerethető dobozképe, és mennyire igaza van. Tényleg légiirányító vagy, legalábbis az leszel, minimum egy játék erejéig. Ugyan 2001 után a repülés iránti érdeklődés erősen megcsappant és a légiipar azóta több csapást is elszenvedett – az Airbus például még mindig képtelen dűlőre jutni a saját megalomániás terveivel –, de ez a játékipart mit sem zavarja. A nagyon hangzatos és nagyon japán Boku wa Koukuu Kanseikan (most már nagyon műveltnek és kellőképpen hozzáértőnek tűnünk a magunk sznob szakértő stílusában) kerek tíz éve szórakoztatja a nagyérdeműt a szigetország legnagyobb repetereit digitális formában ábrázolva, a nagy kék eget hatalmas Boeingekkel és Jumbo jetekkel telipakolva. De csak Japánban, a szegény nyugati játékos vagy kénytelen megtanulni idegen nyelven, vagy szótárazik, vagy vár, mondjuk az angol verzióra – most megérkezett.

JOEY, VOLTÁL TE MÁR TÖRÖK BÖRTÖNBEN?

Az Air Traffic Chaos műfaját tekintve stratégia: elég száraz bevezetés? Talán és nem véletlenül, az ATC a gyatra dobozkép ellenére (amit nem lehet elégszer szidni) egyáltalán nem gyerekjáték, hanem vérbeli homlok-gyöngyöztető logisztika szimulátor, ahol a feladatod egy reptér irányítása, ezúttal nem a menedzser, hanem a légiirányító szerepkörében. Vagyis emberekkel nem, gépekkel annál inkább foglalkozol a torony biztos menedékében ülve, csak és kizárólag rádiójelekre és a szabad szemedre hagyatkozva. Hogyan zajlik egy gép fel- vagy leszállásának levezénylése? Tulajdonképpen nagyon egyszerűen: leszállás esetén amint egy gép a reptér légterébe ér bejelentkezik és 5000 láb magasságot tartva köröz addig, míg vagy ki nem fogy az üzemanyaga, vagy neki nem megy egy másik gépnek, vagy míg végre engedélyt nem adsz neki, hogy leszálljon.

A kifutópálya két irányból közelíthető meg, a sikeresen leszállt gép több terminálra is bedokkolhat – de melyik a helyes választás? Nos, az ATC lényege pontosan ez, a döntéshozatal: melyik gép mikor szálljon le vagy fel, melyik oldalról guruljon rá az aszfaltcsíkra, és merre hagyja el azt. Ha rosszul döntesz baj van, nem csak értékes időt és pontokat veszítesz, de alkalomadtán azonnal a Game Over felirattal találod szembe magad. Játékot elveszteni nagyon gyorsan lehet, vagy nem éred el az adott munkaórára előírt kritériumot, vagy nemes egyszerűséggel ütköztetsz két gépet. Talán ez nem tűnik annyira veszélyesnek, pedig egyáltalán nem lesz könnyű dolgod: az ATC mellett egyetlen másodpercre sem lankadhat a figyelmed, a bevezető szakasz után bizony nagyon besűrűsödnek a dolgok.

MARTIN BELESZÓL!

Követelem, hogy tilcsák' be esztet' a játékot, mert terroristák kiképzésére alkalmas, hogy asztán' megtámaggyanak' vele békés nemzeteket, meg eltériccsék' a repülőket. Ez egyátalán' nem vicces, jó? Egyépként' kutyát ne száriccsál' mikrósütőben', mert meghal bele.

Mivel kifutópályából csak egy van és a taxiútvonalak általában keresztezik egymást, egyáltalán nem mindegy, hogy mikor adsz engedélyt az egyes műveletekre. Mi az a taxizás? Az a folyamat, amikor egy gép vagy a terminál felé gurul, vagy attól távolodik a kifutópályára. A te feladatod az, hogy megszervezd az események gördülékeny menetét: ha jól csinálod, akkor szünet nélkül mozognak majd a gépek a reptéren. Ha rosszul, nagyon komoly pácba keveredhetsz: egyetlen nem megfelelő pillanatban kiadott parancs is azonnal véget vethet a karrierednek.

JOEY, LÁTTÁL TE MÁR FALON PÓKOT?

Az ATC összesen öt, teljes egészében reálisan lemodellezett, létező japán repteret tartalmaz 3 nehézségi fokon, vagyis összesen közel másfél tucat szinten keresztül mutathatod meg a tudásod. Az első két fokozaton nagyobb bajod nem lesz, ha odafigyelsz, feljebb már viszont igencsak meg fogsz izzadni – hiába sajátítod el az alapvető fogásokat és hiába tartod kézben a földön lévő gépeket, idővel akaratlanul is előfordul, hogy egyszerre akár négyen (!) is le akarnak szállni, ez pedig azt jelenti, hogy ha a magasban nem helyezed el a gépeket elég távol egymástól, akkor egymásnak fognak ütközni. Az pedig nagyon nem jó, főleg az utasoknak.

Ez pedig sajnos sokszor elő fog fordulni, az ATC nagyon spártaian bánik az oktatással, tutorial címén csak az interfész alapvető dolgait magyarázza el, ami a kiinduláshoz elég, a későbbi pályákhoz viszont kevés. Kénytelen leszel saját kútfőből, tapasztalat útján tanulni, így nem okoz majd problémát lehozni az égről a gépeket ellenszélben, esőben vagy hóban. Vagy a három kombinációjában, az ATC az utolsó pár szinten tényleg bedurvul, és ember legyen a talpán, aki képes hiba nélkül végiggaloppozni a pályakínálaton. De megéri, az ATC egyszerűsége ellenére nehéz, de hihetetlenül addiktív, képes órákra magába szippantani – és ehhez nem kell teljesen 3D-s grafika, elég egy nagyon szépen megrajzolt sprite-orgia egy egész légiflottával. Több pályával, részletesebb oktatással az ATC bizony a platform egyik legerősebb játéka is lehetne, így viszont csak be kell érnie a cseppet sem szerény „2008 egyik legjobbja" titulussal. Az is valami.

W







AIR TRAFFIC CHAOS

MAJESCO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

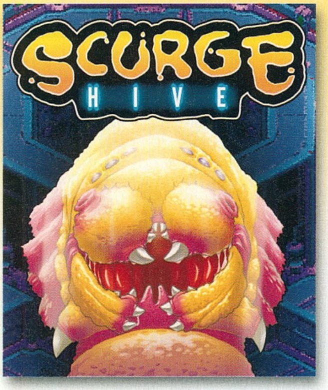
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 játékos, wifi

✔ egyszerű, mégis összetett
X nehéz, nem elég tartalmas

7.5 pont

A BOLYGÓ NEVE: HALÁL



Mielőtt még komolyan belekezdenék, magyarázom kicsit a bizonyítványom. A **Scurge: Hive** ugyanis: 1. nem mai darab, 2. egy szimpla GBA port. Jogosan merülhet fel tehát a kérdés, hogy miért kell pont az utolsó Konzolban egy ilyen förmedvénnyel zaklatni a nagyérdeműt? A válasz tulajdonképpen magában a kérdésben rejlik. Így a finálé környékén elemi erővel törnek elő a régi, kellemes emlékek, ami ellen igazából nem is nagyon akarok tenni semmit. A nosztalgiatúrához éppen kapóra jött a cikk tárgya, ami két évvel ezelőtt jött, látott és elsüllyedt, anélkül, hogy komolyabb nyomot hagyott volna maga után. Érthető. Egy, a világ nyolcadik csodájaként beharangozott gép megjelenése után már senki nem akar visszafejlődni egy szintet, főleg, ha a produktumhoz nem jár semmi extra tartalom, márpedig ebben az esetben pontosan ez történt.

AKKOR MEG MIÉRT FÁRASZTOD MAGAD, HAVER?

Mert a Scurge: Hive nem csak hogy zseniális játék, de egy az egyben juttatta eszembe régi kedvenceimet + azokat a játékokat, amikre kis tökösként a nyálamat csorgattam a régi KByte-okat lapozgatva. Ez már némiképp előrevetíti, hogy ezúttal igazi, klasszikus játékmenetet kapunk, amiben már az első szakaszokon meg lehet halni és nincs nagy sárga nyíl sem, ami jelezné a haladási irányt. A szövevényesnek nem mondható történet során egy Jenosa Arma nevű fejvadászt fogunk irányítani, akinek felajánlanak egy olyan küldetést, ami túl jól fizet ahhoz, hogy vissza lehessen utasítani. Lobogó hajú hősnőnk természetes kapzsiságától vezérelve el is fogadja az összeget, akkor még nem tudja, hogy egy jelenettel később kényszerleszállást kell majd végrehajtania a célbolygón, mert egy rejtélyes energiasugár lezúzza a hajóját.

Itt kapjuk kézhez az irányítást: Jenosát a kereszttel tudjuk mozgásra bírni az izometrikus nézetből látható játéktéren. Alapesetben az A gomb az ugrás, a B nyomogatásával lehet szórni a golyókat, az L aktiválja a vonóhorgot, az R pedig a fegyverváltásra szolgál. Ezzel nagyjából minden fontosabb dolgot felsoroltam: a touch screent sikerült megint baromi kreatív módon felhasználni, segítségével böködhetünk kedvünkre a menüpontok között. Wow, micsoda újdonság... Ezekből az egyszerű alapokból, aztán meglepő módon valami igazán dögöset sikerült összekotyvasztani az Orbital Media főhadiszállásán. Nézzük a receptet: Egy adag Zelda, kis Secret Quest (fiatalabbaknak: örök favorit Atari game), csipetnyi Alien, a hozzá való futurisztikus kütyükkel, egészséges adag Megamannel a tetején. Az eredményül kapott katyvasz olyan magabiztossággal és ügyességgel használja fel a kölcsönvett elemeket, hogy az avatatlan szemmel nézelődök agyában mindez eredetiségként csapódik le.

A játék egyik nagy ötlete (igazából ügyes nyúlása) a környezet mérgezővé tétele, amit még Jenosa nagyon high-tech védőruhája is csak korlátozott ideig bír visszaszorítani. A képernyő tetején egy számláló virít, melynek lassú, de folyamatos emelkedése jelzi fertőzöttségi szintünket és amennyiben eléri a 100%-ot, a HP pontjaink nagy hirtelenséggel kezdenek mélyrepülésbe. Ezt kiküszöbölendő, a pályákon elszórva vannak olyan szobák, amik nullára nyomják vissza a számlálót, feltöltik az életerőt és automatikusan el is mentik az állást. Ennek ellenére nem nagyon van idő tökölésre / nézelődésre, ha nem kellően ütemes az előrehaladás, máris lehet bámulni a Game Over képernyőt. Utunk közben ellenségek garmadája kívánja Jenosa-t pályaváltásra bírni, mely ajánlat udvarias, de határozott elhárítása (más szóval: az opponens sz*rrá lövése) egy takonyszerű zöld gömböcskét eredményez, melyet felvéve értékes tapasztalati pontokhoz jutunk, eleget begyűjtve pedig szintlépés következik be és nő az életerő / sebzés duó. Emiatt érdemes a pályán minden ellenfelet leirtani, sőt esetenként direkt visszamenni pár olyan szakaszra, ahol könnyen lehet sok rusnyaságot kicsinálni. A respawn helyenként nagyon durva dolgokra képes, volt, hogy egy termet kipucolva az egyik sarkból végeláthatatlan sorban érkezett az áldás, de a legtöbb helyen csak távozásunk után kerülnek vissza a lények a helyükre. Erre a rövid nyugalomra szükség is lesz, mert a játékba bőven kerültek logikai elemek is. Először csak a vonóhoroggal kell ügyeskedni (két kapcsoló szimultán lenyomása), később már bizonyos gépeket lehet feltölteni a megfelelő fegyver energiájával, helyes irányba beforgatni platformokat stb. Az új fegyverek itt fejlesztés címszó alatt futnak és a sztori előrehaladásával párhuzamosan kapjuk meg őket. Praktikus módon az R + irány kombinációval lehet köztük vál(t)ogatni, érdemes ezt a metódust jól begyakorolni, mert minden ellenfél ellen más támadás igazán hatásos, sőt egyes esetekben csak még erősebbé válnak a dögök, ha nem a megfelelő skulóval kezded el sorozni.



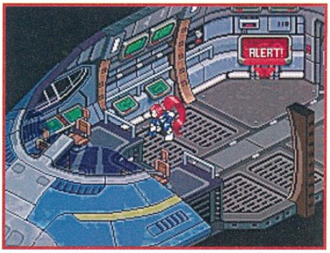




HIBA A RENDSZERBEN

Szokás szerint némi negatív szájíz azért itt is marad, mely főleg az izometrikus nézetből adódó „nem tudom hová lövök" / „most akkor jó felé ugrok?" problémákból fakad. Valószínűleg legtöbben azt se fogják könnyen lenyelni, hogy a cucc tényleg semmiben nem különbözik a GBA-s eredetitől, mondjuk nekem szívügyem ez a grafikai stílus, de el kell ismernem, hogy a játék nagyon nem DS színvonalon fut. Az egyetlen újítás a térkép kipakolása az alsó képernyőre, ez viszont jelentősen megkönnyíti a tájékozódást a labirintusszerű komplexumokban, így megérdemel egy külön vivátot. A Scurge: Hive így hát kicsit felemás képet mutat, mert bár részleteit vizsgálva erős közepesnek tűnik, mindennel együtt a hangulat és a játékélmény van olyan frenetikus, hogy (nálam) simán megérne még 8.5-9 pontot is, amit a békesség kedvéért leátlagolok 8-ra. Vásárlás előtt érdemes kipróbálni, mert ha 5 perc alatt nem fog meg ez a világ, akkor valószínűleg x óra alatt sem fog.

eszgé



MARTIN BELESZÓL!

Arra gondoltam, most rendkívül modern és trendi videojáték-szakértő leszek, feltúrom hát az internetet, elolvasok pár review-t erről a játékról, aztán behazudok valamit, mintha én is játszottam volna vele – mert hát vannak olyan videojáték-szakértők, akik két screenshot alapján is tudnak tesztet írni, akár. Aztán rájöttem, hogy a sok hazudozástól megnőne az orrom, ami már így sem kicsi: nyáron például egy óra bic(s)ajozás után borsó nagyságú muslica-golyót szoktam kipiszkálni belőle. A barátnőm azt mondja, ahogy alvás közben szuszogom, azzal hajat lehetne szárítani.

SCURGE: HIVE

ORBITAL MEDIA / SOUTH PEAK INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ old school stílus és tartalom...
X gba színvonalon, apróbb irányítási nehézségekkel

8 pont

CHARLES DARWIN AZ ÉDENKERTBEN





SZKEPTICIZMUS

A Rare kicsi szíve a kiröppenés után visszahúz a fészekbe – a N64-es Diddy Kong Racing kézikonzolos portja után egy nagyobb fán termett gyümölcsöt próbál a kis befőttesüvegbe tuszkolni, újra a Nintendo térfelén adagolva a szalicilt. Az 1:1 arányban kevert átiratok gyalázatos mivoltának ismeretében ez némi csendesen loccsanó behányásra is okot adhatna, ha nem tudnánk, hogy embereink profik, valamint „csupán" egyvalamit kell eltalálniuk; azt az ízkombinációt, amivel az eredeti anyag a nagytermes vendéglőben is ájulás közelébe sodorta a játékost. Csak most kis adagban, de nem kevésbé ízlésesen kell tálalni.

Mi a fő motiváció, az ösztönző erő ebben a játékban? Érdekes kérdés – saját élményeim alapján azt mondanám, hogy az emberek nem is igazán szeretik, hanem egyszerűen csak játsszák a Viva Pinatát. És ennek a fő mozgatórugója a kíváncsiság.

Mi lesz, ha megkapom a Taffly-t? Milyen színű lesz? És ha már megkaptam, vajon milyen új állatot vonzz majd be a kertembe? És az hogy fog kinézni? És mire lesz jó? És azután?

Mi történt azután? – nem, ez önmagában kevés. Minden ócska könyv és film kiindulópontja, ami létjogosultságot ad egy Kincses Sziget 2-nek is. Kétélű penge, a tökönszúrás magas rizikófaktorával.

SZIMPÁTIA

Pár perc játék után azon veszed észre magad, hogy zombi fejjel tapadsz a kijelzőre, és szolidan csöpög a nyálad az alsó screenre. Közben könnyes szemmel, szipogva figyeled, amint a kis gilisztád kipislog a tojásból, hogy először napvilágot lásson. (Intenzív testnedv-indikátor, igen.) Tanúja leszel, hogy a kis giliszta felnőve vad párzásba fog (fajtörténeti kuriózum, hogy a pinaták osztálytól és rendtől függetlenül hímnős állatok), majd annak is, amint egy ronda madár később megvacsorázik gilisztából, amiből mi hasznot húzunk. Meghizlaljuk a malacot, hogy karácsonykor almát dugjunk a szájába. Közben a szíved szakad, és a lapáttal vered a rohadt madarat...

Ismerős sztori? Hogyne volna az, találkoztál már vele – csak most zsebre is vághatod. A lényeg itt is megvan, igaz, helyenként kivonatolt formába tömörül az (amúgy kötelező) olvasmány. A magyar szinkrontól harsány kezicsókolommal búcsúzhatunk, ahogy a minijátékok is a vágóasztalra kerültek. Hogy ez veszteségnek számít-e egy olyan konzolon, ahol ebből a stílusból amúgy is túlkínálat mutatkozik (és így izzadtságszagban fürdetné a kert egyébként friss illatát), azt mindenki döntse el maga – nekem a földtúrás, a lelkes menedzselés, a remek minőségű bevágott FMV-k és a bábszínház-szökevények vidám korzózása közben nem volt hiányérzetem. Talán csak a kontroll kapcsán... a scrollozás sebessége hagy némi kívánnivalót maga után, ahogy a játék előrehaladtával egyre nagyobb területen próbáljuk meg nyomon követni rajcsúrozó állatóvodánkat.

A szájhúzásra okot adó apróság ellenére a handheld átiratnak nincs szégyellnivalója – ha szigorúan csak technikai aspektusból boncolgatod, akkor is elégedetten bólogathatsz. A színpompás és aprólékos renderelt hátterek, a zabálnivaló, azonnal felismerhető állatkák részletes kidolgozása, az átlagosnál jobban teljesítő hangszekció és a normális tömörítési és képalkotási mutatókkal bíró video codec már önmagában tiszteletet érdemel, és akkor a játékrendszerről még nem is szóltam. Mert az ember a jót természetesnek veszi, és kussban örül, hogy vidáman integet minden komponens, ami az X360-as verziót is naggyá, élvezetessé tette. A szomszédoló köcsög pinaták még mindig átsunnyognak néha megmérgezni a kis kedvenceidet, te pedig még mindig őrjöngve vered szét a pofájukat szívlapáttal. A kertmenedzser-boltok ugyancsak megtalálhatóak – a bádogember kőműves és a szalmabábu droid mellől már csak Totó hiányzik, meg a gonosz keleti boszorkány.

Látogatható helyszínként most sztyeppen és tundrán is barangolhatunk, ahol új elemként a hó és a homok tűnik fel, ami a szélsőséges éghajlati környezetben beszerezhető pinaták felneveléséhez kell. Kifogásként talán még az merülhet fel, hogy az engine magas fordulatszámon pörgetése érdekében a kertben felhalmozott tárgyak és állatok száma még mindig limitált – hál'istennek, ez a játékegyensúlyt nem billenti ki a szilárd pozíciójából.

SZERELEM

A megkívánt, nagy mennyiségű agyalás, a néha üvöltést előidéző szívatások, az elhullott apróságok miatt érzett szívfájdalom és a minimális mennyiségű gameplay-malőr mind az *„elviselhető, szükséges rossz"* fiókba hajítható – a Rare sajátos Muppet Show-remixe még mindig képes szívet melengetni (és orvul megsarcolni az alvásra szánt órákat). És ez így van rendjén – nem lehet másként bánni egy játékkal, ami valójában a szupercukiság dot hu, real-time stratégiai elemekkel, klasszikus „life simulation" modellbe mártogatva.

Tyler
hc.one@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Milyen furcsa emberi tulajdonság a szinte mindenkiben ott lapuló gyermeki gonoszság. Hiába mondja a játék tanítónénije, hogy nem szabad a kisállatokat lapáttal verni, azért legyünk őszinték, te is arcon fogsz pattintani egy-két kis ártatlan párát, nem? Az MGS4-ben is kipróbáltad, ugye, milyen hangot ad a tengerimalacka, amikor megkínálod? A kommandós játékban is hátba lőtted a társad, hogy megnézd, mit szól hozzá? Tudom, hogy megtetted. Ismerlek. *kacsint*

VIVA PINATA: POCKET PARADISE

THQ / RARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos, wifi

✔ állatkert a poggyászomban
X küzdelem a létért

8 pont



CSEVEGŐ 2008 OKTÓBER – CSÓK, PUSZI, SZEGASZTOK

Olyan régen volt, és annyi minden történt azóta, hogy kajak keverem az évszámokat meg az eseményeket...

1981-ben vagyok azt hiszem, 10 évesen, amikor apámmal bemegyünk a műszaki bizományiba a Filmmúzeumnál, és veszünk egy Atari 2600-ast – aranyárban. A tévénk ColorStar, a rákötött Atari képét fekete-fehérben adja. Apám ordít, hogy átvertek, én guvadó szemekkel tapadok a képernyőre, izzadó kézzel markolom a 10 centis karocskát, és nyomkodom az egy szem piros gombot, miközben megpróbálok feljutni a rámpákon, hogy kiszabadítsam a sikoltozó királylányt, és elkerüljem a guruló hordókat...

1984 eleje, osztálytársamék lakása, születésnapi zsúr. A faterja hajóskapitány, a sarokban egy Junoszty tévé és egy Commodore 64. Ősrobbanás a fejemben. Valami arab kisherceges játék, meg egy másik, az aztékok között dárdaátugrálás, aztán menekülés egy egérrel a macska elől. Hazamegyek, és elmondom a szüleimnek, hogy engem most már semmi sem érdekel ezen a világon, csak a számítógépes játék. Megígérik, ha jól tanulok, kapok egy gépet...

1986. Füstös játéktermeket látok 10 forintos érmével működő gépekkel, Scramble, Amidar, Phoenix...

1988, El Paso, Texas. Nyaralásom második napján beleszórom minden zsebpénzem egy Contra játékautomatába.

1989, Csokonai Művelődési Ház. Az angol Zzzap magazin aktuális számát lapozgatom. Folyik a nyálam. Kéne csinálni valami hasonlót. Játékokat kéne tesztelni!

1990. június: az álom beteljesül, megjelenik az 576 Kbyte magazin, ahol számítógépes játékok tesztelőjeként lehetek jelen.

A kilencvenes évek eleje, Bécs külvárosa, videojáték szaküzlet: kb. egy órás vajúdás után megveszem az első Sega Megadrive-om, egy PC Engine helyett. Új időszámítás kezdődik az életemben: beszippant a konzoljátékok világa.

1997. december: megszületik kis hazánk egyetlen, és mint olyan legjobb konzolokkal foglalkozó magazinja, az 576 Konzol.

2008. október: 576 Konzol, Game Over.

Tudom, nagy szavakat vártok tőlem. Egy szép, felejthetetlen búcsút. De ez most kimarad. Nem fogok még elköszönni. Mert nem toltam még végig ezt a játékot – van még pár pálya előttem. Ha akarod, még találkozunk.

Inkább csak köszönetet mondok. Első körben azoknak, akik szerették és akár csak egyszer is megvették az 576 Konzolt. Igen, neked. Köszönöm a támogatást, minden jelenlegi és múltbéli 576-os tesztelő és cikkíró nevében is. Második körben szeretném megköszönni mindenkinek, akivel a 11 év alatt együtt dolgozhattam, hogy munkájával hozzájárult a magazin megjelenéséhez. Harmadik körben pedig azoknak mondanék köszönetet, akik bármikor-bárhol fikázták az újságot. Ha titokban olvastátok azért, ha meg a lap ismerete nélkül nyomtátok a flémet, akkor az ingyen reklámért.

Most következtek ti. Benne vagytok az utolsó Csevegőben. Martin *kacsint*

Íme a Csevegőbe írt első és egyben utolsó levelem. A legjobban azt sajnálom, hogy a Konzolt csak 2004 óta ismerem, és nem 1998 óta. Köszönöm, hogy itt lehettem, köszönöm a támogatást, örülök, hogy megismerkedtem veled és a kollégákkal, nem különben az online közösséggel, a jövőről pedig csak annyit: tűzön-vízen át! **Petúnia**

Sok szerencsét a továbbiakra, Martin! Véget ért az életed egy korszaka, de egyúttal kezdődik egy másik, és amit megszereztél eddig tudásban, tapasztalatban, tekintélyben, el nem vehetik tőled. Az viszont csakis rajtad múlik, hogy a Martin 2.0-ban már az első két pályán ellövöd-e a muníciót, vagy okosan gazdálkodva töltényekkel, használva néha a késedet is, végigjátszod a játékot. One Coin menetre ne számíts, de lehet, hogy ez még csak a kezdet volt egy felfelé ívelő pályán :) A bossharcokban nem féltelek, de az achievementeket se hanyagold, többet gyűjts, mint eddig, mert ilyen a világ manapság, mester! Szegasz, és kösz a bizalmat! **Szati**

Sziasztok! Gondolom a jelen körülmények miatt mindenki vagy búcsúzkodik, vagy hőbörög, vagy siránkozik. Én csak szeretném megköszönni, hogy már túl a harmadik X-en (életkor) is elértétek nálam az elmúlt 11 év alatt, hogy ne csak azt olvassam el az újságban, ami érdekel, hanem MINDENT. Köszönöm, mindenkinek sok sikert kívánok és persze reménykedem a folytatásban. **bandage_520**

Szegasz Martin. Szomorú, de belenyugvó tekintettel nyújtom virtuális kezem és rázom meg azét az emberét, aki mögött egy csapatnyi lelkes rajongó és játékos áll. Bármikor számíthatsz ránk. Köszönjük Martin. Remélem látunk még. **Csipi1**

Hello 576 Team; igaz nemrég óta veszem a lapot (pont a 100. szám volt az első :), de olyan hihetetlenül hangzik, hogy megszűnik, vége a lapnak (mármint ebben a formában). Mindig úgy vártam az új számokat, mint kisgyerek a karácsonyt :), ezentúl meg úgy várom majd hogy... nem tudom még hogy, hogy fogom várni. :D Martin mikor távozol akkor veled fog távozni az 576 esszencia. :(Üdv: **Bolyhos**

Őszintén sajnálom, hogy így alakult és további sok sikert kívánok Neked. Ne feledd, mi MINDIG Veled leszünk! Köszönöl mindent! üdv: **fawkes**

Helló, avagy viszlát! Nem egyszer eszembe jutott, hogy megszabadulok az 576 Konzol-gyűjteményemtől (amiben egyébként hiánytalanul fellelhető az összes szám), de nem azért, mert bármi problémám volt a lappal magával, egyszerűen csak túl megterhelő feladatnak bizonyult rendben tartani őket. Most valami rettenetesen boldog vagyok, hogy nem herdáltam el őket bolondul, mert úgy fest, ereklyévé válnak, egy letűnt kor méltó mementójává, aminek büszkén mondhatom, hogy a részese voltam. Annyira kikívánkozik, hogy viszlát és kösz a halakat, de gondolom túl sokan fognak ezzel a szófordulattal élni, úgyhogy csak annyit mondanék... viszlát.... és... kösz a halakat. **Ceu**

Pár napja rendezgettem a régi számokat, mondhatni nosztalgiáztam... azért nem semmi, amit ez a csapat és a Konzol elért, gratula mindenkinek! Ha minden igaz ez az utolsó szám ebben a formában, aztán hogy mit tud összehozni az új team, majd meglátjuk. Az első szám nálam mindent eldönt. Hát, akkor viszlát! **(disc)**

Ilyenkor illik köszönni? Mindegy, elég öntörvényű vagyok, hogy ne tegyem...

1, Három mondatban kifejezni mindazt, amit érzek, lehetetlen.
2, B@ssz@meg...
3, Tehát címszavakban; köszönöm, sajnálom, sok sikert, és: én kitartok!

Ehh, és még későn is küldöm. Remélem legalább el lesz olvasva. Azé' az a tuti ha mindkét címre elküldöm... **m0m**

A Martin vezette 576 Konzoltól – és az azt megelőző, még a KByte oldalain megjelent konzolos cikkektől – rengeteg inspirációt kaptam. Ha nincs a Manga! rovat, talán sosem lesz belőlem japán tolmács; ha nincs az a Ridge Racer Type 4 teszt, akkor sosem gondolkodom el azon, hogy hobbiszintnél komolyabban foglalkozzam a videojátékokkal. Egy álom vált valóra, amikor visszaadhattam valamit és – még ha oly keveset is –, de magam is hozzátehettem a magyar konzoljáték-történelemhez. Köszönet mindenért! **Antaru**

Olyan értéket kaptam és kaptunk mindannyian, ami életünk, gyermekkorunk részévé vált. Nehéz azt a hálát kifejezni, amit Martin, az 576 Konzol iránt érzek. Beállok a sorba és a többiekkel együtt, tiszta szívből: köszönöm. **Lara 2.0**

...régen rajongtam a Bonanza Banzai zenekarért... feloszlottak...

Kovács Ákos sikere még ma is töretlen és továbbra is százezrek kedvence.

Azt kívánom Neked, hogy légy TE is Kovács Ákos, hisz „az óriások nem mennek össze sosem". **Tóth Zsolt**

Megszerettelek titeket. Úgy gondolom, ennél többet nem lenne értelme mondanom. **Papa**
(...A glimpse of hope and unity, And visions of one sweet union..." :)

Köszönet az 576 Team-nek, hogy sikerült valamit megőriznem a gyerekkoromból, ebből az egyre rothadó „felnőtt" világban. Hasonló sikereket a jövőben is nektek. **ppista**

Kedves 576 Kbyte és Konzol.
Köszönöm, hogy részese voltál a gyermekkoromnak és részben a felnőttnek.
Köszönöm, hogy megannyi wc-n ülést tettél izgalmassá.
Köszönöm, hogy voltál.
Masamune

Az utolsó lehetőséget szeretném megcsípni, ezért vettem a billentyűzetet, hogy írok a kedvenc lapomba. Elvették tőlünk a Bibliánkat, de az idő minket fog igazolni. Viszlát, és kösz a halakat! **Zdex**

Üdv az 576 Team-nek és minden Olvasónak! Kezdetek óta vettem az újságot, így szomorúan olvastam, hogy novembertől megváltozik az újság. Hiányozni fog az 576 KONZOL! A KONZOL szerkesztőinek sok szerencsét kívánok a továbbiakhoz! Üdvözlettel: **Zweistein**

Egyszer minden véget ér (sajnos vagy szerencsére az csak nézőpont kérdése).
Bizakodunk, hogy sikerüljenek a terveid.
Reméljük, hogy egyszer (még) találkozunk...
Mindent köszönünk. **Zsuzsi és Attila (Starla &Myron)**

Helló Martin! Tisztellek azért, amit elértél ebben a szakmában, nagyon sok mindent köszönhet neked a magyar gamertársadalom. Köszönöm eddigi munkádat, és azt a több mint 10 évet, amit hónapról hónapra veled, veletek az 576 Konzollal tölthettünk. Még egyszer köszönöm.
U.I.:Remélem még találkozhatunk írásaiddal, tesztjeiddel valahol, valamilyen formában. **Old Snake**

Hello mindenki. A francba ez már mondatnak számít? Ha ez az utolsó Csevegő, csak annyit szeretnék mondani, hogy köszönünk mindent, és hogy egy kicsit mi is részei lehettünk egy legendának. Mély tisztelettel: **xmen88**

Mélyen sajnálom, hogy „felülről" azt gondolták a Konzolról, mindez már avítt és halálosan unalmas. Tehát akkor most jöhet a lakossági szar!? Viszlát, valahol máshol... :) **Dezső**

Gyerekkoromban egy áruházban Németországban nagyon szerettem volna egy zenélőkét, később kaptam egyet, de az nem ugyanaz volt, szomorú lettem.
Már nem vagyok gyerek, de most újra szomorú vagyok! Köszönök szépen mindent! **Johnny**

576 KONZOL
Grafika: Kiváló
Szavatosság: Kiválóbb
Hangulat: Legkiválóbb
+: Minden
-: Minden megváltozik
Lucsy

Köszönjük Martin és az egész csapat! Thank you Mr. Martin and the whole group! Arigato Martin-sama (nem nagyon tudok japánul =) **mark9106240**

Segasztok! (lejárt, de a régi idők emlékére) Azért 10 évig, csak a köc*ög Martin rakta össze az újságot. Én imádom a Konzolt, velem nőtt fel. Jó voltál Martin! Hey ho, lets go! **Richárd**

Az 576 Konzol szelleme bennünk, olvasókban él tovább, te pedig úgy vonulsz be a történelembe, mint a magyar konzoltársadalom úttörője. Köszönjük munkádat, nagy voltál öreg! Ne csüggedj, a főnixmadárnak is meg kell dögölnie, hogy aztán hamvaiból feltámadá, szóval keep rock n' roll! Tisztelettel, **Patyi József aka quaid**

1. köszönöm a Metal Gear teszteket
2. köszönöm az úti beszámolókat
3. de a leghálásabb azért vagyok, mert 9 évig volt mit olvasnom, olyan formában, ahogy azt kell és olyan hangnemben, amitől úgy éreztem, személyesen nekem (is) szól. **Joii**

Hajnal négykor, egy édes kiscsajjal hazafelé sétálva, az 576 Konzol jut eszembe. Azt hiszem, mindent elmondtam. Köszi. **tagor**

Na, benne vagyok az utolsó 576 Konzolban? **Kovács Lajos**

Kedves Martin és 576 Team! Ha esett, ha fújt, az 576 Konzol, mint a megszállott játékos havi betevője, mindig egy biztos pont volt az életemben. Köszönöm nektek a sok évnyi szórakoztatást, a lapba fektetett kemény munkátokat. Game Forever, nagyon fogtok hiányozni! Sayonara, **Hattyár Péter (MoombaSP a.k.a. +1** ;)

Most olvastam, hogy megszűnik a lap... kegyetlenül felzaklatott... basszameg, köpni nyelni nem tudok. Szavakkal le nem tudom írni, hogy számomra mit jelent a konzol, az összes lapszám itt figyel a szekrényemben, kívülről fújom szinte mindet, végigkísérte a fél életemet, nap nem volt az eddigi 10 évben, amikor ne vettem volna a kezembe valamelyik számot, az életem részévé vált... most meg itt vagyok 23 évesen és egy korszak lezárulása miatt hullajtok
könnyeket... szánalmas. **MRenton**

Hali! Danyek vagyok (maga a puding :D) :) én ezt gondoltam a Csevibe: 576. Itt sok a jó arc. És még több puding van! :D **Danyek**

Nem örülök, hogy átalakul az újság, bár az a 16 oldal talán (még)nem olyan sok. Bárki bármit mond, Martin meg a néhány régi tag nélkül meg pláne nem lesz ugyanolyan :(Novemberben meg teszek egy próbát az új újsággal, remélem nem csalódok nagyot. Üdvözlettel: **B.A.R.**

Martin a mi szemünkben te vagy a FŐNÖK!
A Megszállott Játékosoknak és Magazinjának a Főnöke!
Ezt sohasem senki e világon el nem veheti tőled!
És az új lap sem lesz már az. Nélküled már csak egy lesz a többi magazin közül és nem a megszállott játékosoknak fog már szólni sem, még ha maradunk is páran a régiek közül. **Bogyi007**

Üdv 576 Team! Először is köszönöm az évek kitartó munkáit! :) Hiányozni fog az újság, de remélem, hogyha az újság nem is, de a gamer közösség, ami kialakult az online részlegen megmarad! Üdv minden 576 gamernek! **Roxas**

Csöcsös címlap, még több Bagó Peti, Martin vs Dead Space, FFVII CC poszter, benne vagyok a Csevegőben. Jövő hónaptól ennek vége. Valamit NEM lehet pénzért megvenni, minden másra ott a Master Card. Maradtam tisztelettel: **Zoltán**

Az utolsó Csevibe:
A konzol végigkísérte a gyerekkorom, erre elhagy felnőtt éveim kezdetén. Pocsék egy érzés. Köszönet mindenért Martin, stáb és fórumtársaim – sokat tettetek hozzá az életemhez. **Karp Laci**

Köszönöm a munkát, amit az eddigi Konzolokba fektettetek, és bízom benne, hogy nem fog szétrobbanni az a remek társaság, ami az elmúlt évek alatt kovácsolódott össze az 576 Online felületén. **Szkvall**

A Konzolt eddig azért vettem, mert Magyarországon egyedül ebben voltak tisztességesen reprezentálva a Nintendo termékek, hát azt hiszem ennek vége... PC-s újságból van hazánkban elég, konzolosból meg pedig csak ez az egy volt. Ha jön a DVD melléklet gagyi PC játékokkal megpakolva, meg a két oldalas videokártya reklámok, akkor én megyek is eret vágni. **Abelmisi**

Sajnálom, hogy így alakult. Sajnálom, hogy többet nem veheem a kezembe ezt a nagyszerű újságot. Köszönöm a szép emlékéket 576 Konzol! **pacman**

Fáj a szívem, hogy megszűnik az újság, meg a fórum, bírtalak titeket. Adios Kid! **Crying Fox**

Az újságot, a szerkesztőt, a designt le lehet cserélni. De a szívet, az elhivatottságot, a szenvedélyt sohasem. Martin,Veres Miki, 576 Konzol... köszönök mindent és visszavárlak titeket. Üdvözlettel: **Urbán István**

Szia Martin! Az én 3 mondatom az, amit a legtöbb játék megkérdez:
GAME OVER.CONTINUE?
<u>YES</u> NO
Lehocz kálmán

Nehéz ezt három mondatban, hét évvel ezelőtt vettem egy újságot (a DC-em mellé) ami magával ragadt; és azt hittem ez az újság örökké létezni fog. Tévedtem. 576 Team köszi mindenkinek mindent!!! **Greg**
Ui: 2008 Nov 15. Greg: Hello egy 576 Konzolt kérnék!!! Újságos: Az újság megszűnt ajánlhatn... Greg: Kösz nem inkább újra olvasom ezt a tíz évet!!!

Köszönöm, hogy felnőhettem, konzolostul. Puszi Nektek! **Parapuff**

SEGAsztok! KÖSZÖNÖM SZÉPEN AZ ELMÚLT ÉVEKET! ÖRÖK HÁLA ÉS TISZTELET: **Valastyán Balázs**

Szia Martin, kétsorosban szeretném megfogalmazni az átalakulással kapcsolatos véleményemet:
Nekem 576 Konzolból első volt a százas, de aki döntött a felmondásodról, nem volt... elemében.
Üdvözlettel: **Chel_McColish**

Nehéz lenne azt leírom, most mit érzek. Köszönöm azt, amit eddig kaptam tőletek (újság/fórum). Végül egy idézettel búcsúznék el, amit ajánlok mindenkinek a figyelmébe: „Ne sírj azért, mert valami véget ért, mosolyogj, hogy részese lehettél!" üdv: **ssj3_vegetto**

Köszönöm, hogy az 576 Konzol mellett nőhettem fel. Köszönöm, hogy önöket választhattam. Köszönöm a halakat. **KRX**

Annyi mindent írnék, de nincs hely. Azt hiszem ez az egy szó felér három körmondattal: köszönöm! **ZoLLeR**

Egy életet kísértél végig és neveltél fel. Fontos része voltál az életemnek, remélem az is maradsz. Köszönöm neked, hiányozni fogsz. **Griev**

Martin! Köszönöm szépen! Mindent! Üdv: **Retek**

576. 3 karakter, nekem 15 év. Köszönöm hogy olvasóként részese lehettem egy korszaknak. Ti voltatok a legjobbak. **Wallace, Sánta Péter**

Martin! a devil may cry1 teszted piszok szar volt. a tobbi ok. Szerintem jo arany. szerinted? hatalmas RESPEKT. **Sziedl Tamás**

Utálom az elmúlást, mert fáj. Az 576 konzol elmúlik, megszűnik, és ez fáj. Hiányozni fog az újság, különösen Martin, nagyon remélem, hogy az új lapban is feltűnik majd valahogy. Sok szerencsét az új kezdethez, nagyon szép volt ez a 10 év 11 hónap. **Rolmanus**

Az első Konzo,l amit én vettem meg az a 100. szám volt... Kár, hogy ennyire nem érdekelt a konzol téma előtte, így sok jóból kimaradtam. Nagyon szimpatikus társaság. Megfogott és most szomorkodom kicsit. Hail to the king(s)! **akey (Ákos) [striker]**

Ha megkérdezik tőlem, hogy mi a fő célom az életben, mindig ugyanaz a válasz: a halálos ágyamon, miután összegeztem az elmúlt éveket, őszintén annyit mondhassak: „Nyertem."
Bár a te esetedben, remélhetőleg ez a pillanat csak bő száz év múlva jön majd el, én azt mondom, összegezd a Konzolnál eltöltött éveidet, az emberek reakcióit a távozásod hírére, aztán döntsd el, hogy mi a válaszod. Szerintem nyertél. **Horstfuchs**

Ami a szívemen van... Boldog vagyok, mert együtt lehetek egy olyan emberrel, aki nélkül az életem nem érne semmit!! Szeretlek Vivim!! Nem vagyok szomorú(annyira), hogy vége lett az 576 Konzolnak, inkább örömmel tekintek vissza azokra a pillanatokra, amikor jókat nevettem egy-egy cikken... Jó volt!! **Techdj**

Az utolsó lehetőség... szívem szakad meg, ha arra gondolok, hogy vége mindennek.
Vége annak, amin felnőttem... vége annak, amit sosem untam.. bárcsak sose jött volna el ez a nap. Az 576 Konzol jelentette nekem a felüdülést, ezek után már semmi nem fog jó kedvre deríteni. Oldalakat tudnék írni... VISZLÁT! **Z-rad**

Ugyan nem a kezdetek óta veszem a magazint, de ez alatt az 5 év alatt a szívemhez nőtt. Sok remek embert ismertem meg a magazin és az 576 online kapcsán és ezt köszönöm nektek! Sayonara 576 konzol! **Gy Lapi**

Megszállott játékosok magazinja. **Desz.**

Az újság vele élte virágát, és vele hal meg, mint a jó hajó kapitány, vele süllyed el. Semmi se lesz az igazi már. Sokat adott hozzá, és mindet visz. **Virelis**

Tisztelem az olyan embereket akik letettek valamit az asztalra. Tisztelem azért, amit tett. Több ilyen ember kéne. Sok sikert! **Barna Péter**

Hello, 576 Konzol! Köszönöm mindenkinek a munkáját, akinek valami köze volt a Konzol megalkotásához. Olyan élménnyel gazdagítottatok, ami – minden túlzás nélkül – az életem egy meghatározó része volt. Martin, csinálj új újságot, egy vevőd már van. **big boss**

576 KONZOL FOREVER! **Steve Y**

Sziia nyuszóka,
Itthon áll a bál, botrány van nagyon :(
Apu és anyu válni akarnak... Én ezt nem fogom kibírni!
Apu elmondta anyut minden rohadt kis kurvának, majdnem verekedtek is :(
Ettől most olyan nagyon depis vagyok :(Annyira elszomorít :(
Most filmekkel vigasztalodok, amiket innet toltok le:
képzeld ide egy warezoldal ajánló linkjét
Légyszíves írjál, holnap esetleg találkozhatnánk is, hogy egy fergeteges szeretkezhessünk!
Akkor talán legalább egy kis időre, elfejthetnem, ezt az egész szarságot :(
De talán nem is rövid időre, ha jól bírod a kiképzést :PPPP
Cuppppppppppaaaaaaaaaaaaaz: puncicusod :)

(Ööööö, azt hiszem nem működik igazán jól az emailes spam-szűröm... Martin)

ZENE

Kings of Leon antológia

Na, szóval itt most az eredeti terv szerint a Kid Carpet nevű srác gyerekhangszerekkel alkotott érdekes electro egyvelegének propagálása következne, de az nem lett volna elég ütős, így saját döntésemet az utolsó pillanatban felülírva inkább bevezetem azon eltévedt báránykákat a királyok erdejébe, akik még nem ismerik az utóbbi évek egyik legkarakteresebb rakenroll indie zenekarát, a Kings of Leont. A sztori a kétezres évek elején kezdődött, amikor négy kiskirály a semmi közepén úgy döntött, hogy bandát alapít és megdönti a Hanson „egy zenekarra jutó testvérek" számban elért eredményét. A kísérlet sikerült, a KOL-t alkotó Followill tesók (Caleb, Nathan, Jared, Matthew) egy fővel meghaladták a kvótát, ám ünneplés helyett inkább összedobtak egy demót, meg ha már ott voltak egy teljes hosszan játszót is, ami 2003-ban meg is jelent. A Youth and Young Manhood, a Strokes-féle neo new wave stílussal karöltve elindított valamit a saját mocskában tapicskoló amerikai gitáros könnyűzenében, ami miatt a zenekar villámgyorsan kultstátuszra tett szert Európában, míg saját hazájukban továbbra is a viszonylagos ismeretlenség homályában leledzettek. Pedig a cucc igazán egyedi hangzásvilággal bír, a Followillek zenéjében egyszerre ötvöződött az otthonukra (Tennessee) jellemző, fülledt blues hangulat és a garage rock stílus. Ehhez még hozzájött Caleb fájdalmas, kutyavonyítás szerű orgánuma (ezt most kivételesen pozitív értelemben írtam), ami felteszi a képzeletbeli cseresznyét a képzeletbeli tejszínhab tetejére. Ahogy ilyenkor lenni szokott, beindultak a dolgok, egyik kislemezük, a Molly's Chamber ideát kisebbfajta slágerré vált (melynek hírnevét tovább öregbítette a dal Girls Alouddal közös MTV Mash verziója) és Leonék szép lassan elég ismertek lettek ahhoz, hogy ne kelljen többé azon aggódniuk, hogy mivel keresik meg a gyorskajára valót. Turné, turné, turné majd 2004 őszén kijön a második album, orchidea a borítón, belül dupla oldalon láthatóak az együttes tagjai. A fotó szellemképes, ahogy maga a zene is, gondolom nagy lehetett a nyomás a srácokon. Az ún „difficult second album" szindróma itt is beütött és bár az Aha Shake Heartbreak tovább mélyítette a banda rajongóbázisát és kritikailag se szerepelt rosszul, nem tudott igazi újdonságot felmutatni a YAYM-hez képest, csak annak receptjét finomította tovább. Ennek következményeképpen a KOL lemaradt az abban az évben tomboló nagy gitárpop invázió végzőseitől (Franz, Killers, Libertines), annak ellenére, hogy a lemez többszörösen meghálálta a rá fordított figyelmet. Először is a nemtomhányadikként kislemezre másolt King of the Rodeo a zenekar egyik legnagyobb dobása. Pont. Vitának helye nincs. Fülbemászó dallam, hasítós riffek, tapsikolás a refrénben (egyik gyengém), gitárszóló, papparamm, de szép az élet. A Pistol of Fire debilség, de a kedves fajtából, a Milk során pedig Caleb hangját mindössze egy akusztikus gitár (meg néha halk dob) festi alá. A szám amúgy nem kifejezetten jó, de a hangulata, az valami odaba**ós! Ezt követően háromévnyi kussolás, találgatás és pletyka után kijött a Because of the Times, az NME és az összes többi elismert újság elismert újságírója fetreng az eufóriától, a banda legjobb lemezének titulálva a BOTT-ott. Anglia végleg keblére ölelte a négy tesót, a CD első helyen debütál az album eladási listán és az On Call c. szingli is észrevétlenül beférkőzött az A kategóriás slágerek közé. A dicshimnuszok felnőttesebb, kifinomultabb hangzásról szólnak, teljesen jogosan, tenném hozzá én, mint nem elismert újságíró. Hangzásilag az otthon felszedett, mocskos déli stílus ment a levesbe, ezzel párhuzamosan erősödött a dinamika és a kohézió, valamint a zenekar egy lépéssel közelebb került a Foo Fighters-hez, amiről mindenki döntse el, hogy pozitív vagy negatív tulajdonság. Szerintem az előbbi. Nagy közhely, de a korongról tényleg szinte minden számot szinglire lehetne másolni, sőt ezúttal nem is azok a lemez igazi erősségei, amiket a kiadó kiemelt. A My Party például olyan, mintha a Gossip alapból is tempós Standing in the Way of Control című számát (aki még nem ismeri, nyomás jutyúbozni) csurig töltenék tesztoszteronnal, a McFearless-nek már a címe is kész beszarás, a záró Arizona pedig simán a banda legjobb lassúja, igazi öngyújtó lengetős koncert favorit. Itt most tényleg minden klappol, úgyhogy ha valaki ismerkedni akar a bandával, nyugodtan kezdje itt, aztán ha tetszik, lehet menni a régebbi cuccok után. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy pár nappal ezelőtt, szeptember végén kijött a KOL negyedik albuma, de mivel a cikk leadásának pillanatában a példányom éppen félúton van Magyarország felé (a nem pornó célzatú letöltéseket pedig megvetem), ezért nem tudok érdemben nyilatkozni a minőségéről, a netes értékelések mindenestre kicsit alacsonyabbak, mint legutóbb.



FILM/DVD

A függöny legördül /The Final Curtain/
Műfaj: Fekete dramédia
Rendező: Patrick Harkins
Szereplők: Peter O'Toole, Aidan Gillen, Adrian Lester, Julia Sawalha
DVD: angol 5.1 hang, magyar felirat
Extrák: nagy büdös semmi

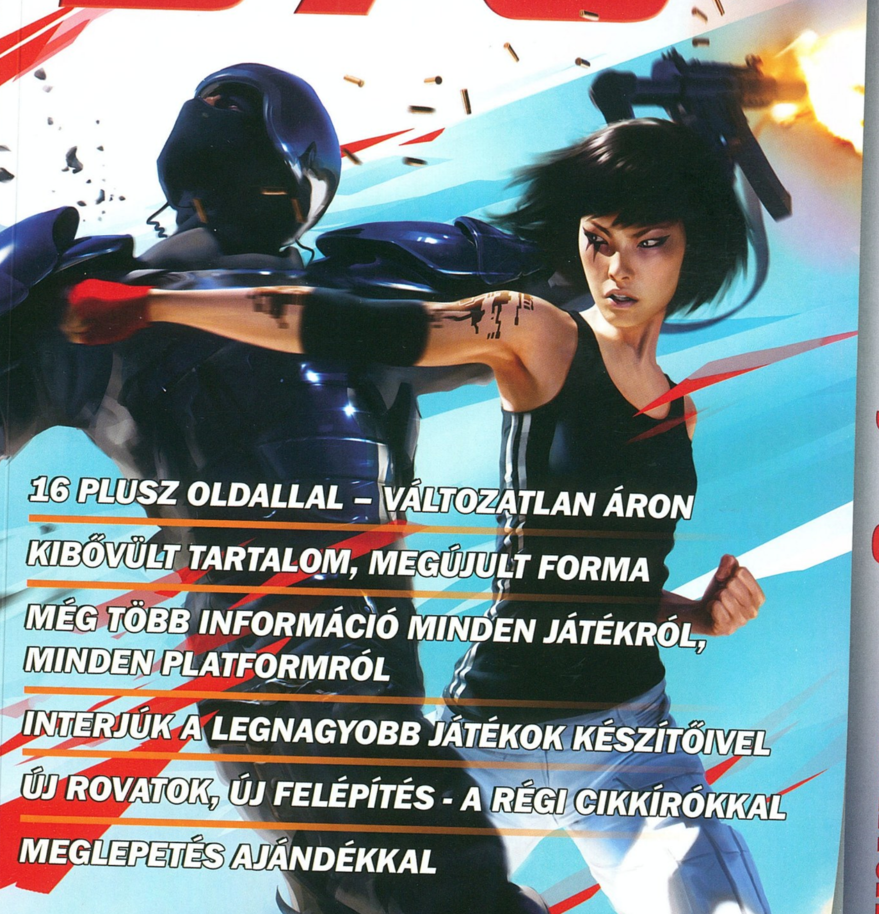
Normál esetben, a változásokra való tekintettel itt most minden bizonnyal egy sírva nevetős, újrakezdésről és az emberekbe vetett hitről szóló filmajánló következne, de mióta tavalyelőtt Karácsonyra a hagyományosabb műfajok helyett drum & bass került feltálalásra, már úgyis elég távol sodródott ez a rovat a normalitástól. Így hát csak semmi érzelgősség, mielőtt lemegy a függöny itt egy maró humorú fekete komédia arról, ahogy ömmm... lemegy a függöny.

A tévés szórakoztató műsorok kulisszái mögé kalauzoló alkotás egyik központi figurája J. J. Curtis, aki a húsz éve töretlen népszerűséggel futó „The Big Prize" című családi értékeket közvetítő, vicces vetélkedő műsorvezetője. J.J. egy igazi, hamisítatlan kultfigura, szinte már családtag a brit háztartásokban, a nézettségi mutatói az utóbbi időben mégis enyhe lejtmenetben vannak. Ennek legfőbb oka Dave Turner, aki ugyanazon a csatornán arat sikereket modernebb, veszélyesebb, látványosabb, show elemekkel megtűzdelt műsorával. A dolog pikantériája, hogy Dave-et J.J vezette be anno a showbusiness-be, ő maga pedig egykori riválisának rejtélyes balesete miatt került rivaldafénybe. Az egymást szenvedélyesen utáló páros egy amerikai tévés szerződés okán ugrik egymás torkának, egyre durvább tréfákkal lehetetlenítve el a másik helyzetét. A nézettségért vívott háborúhoz felhasznált praktikák az ízléstelentől (pedofiliáról szóló pletykák terjesztése / gyóntatószékben elrejtett kamera) a halálosig terjednek, hiszen a cél érdekében minden megengedett. Miután közvetett módon nem sikerül egymást végleg kicsinálni, a végjátékban aztán előkerül néhány további érdekes részlet a szereplők múltjáról, valamint egy nyílpuska és egy shotgun...

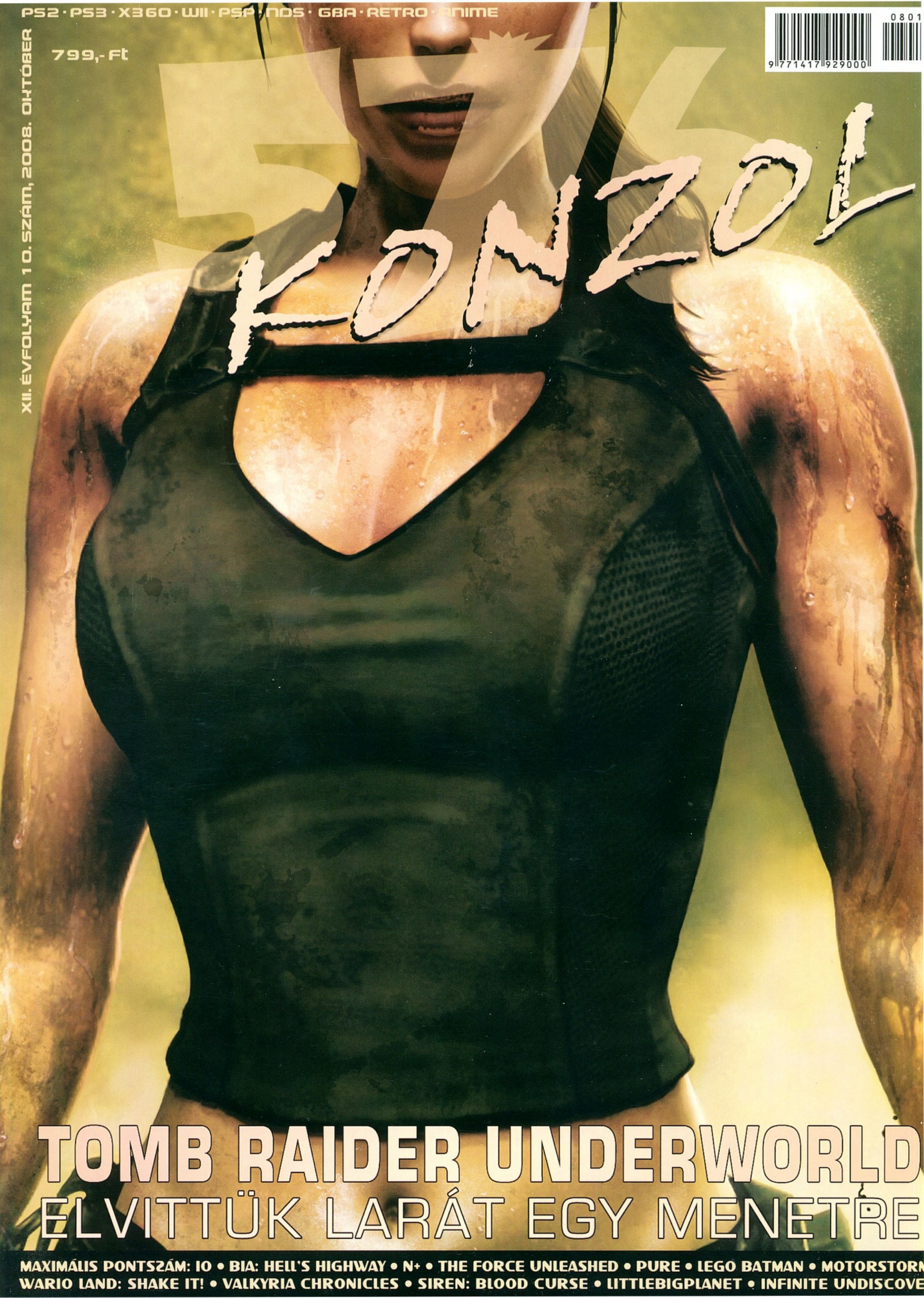
A film egyik legnagyobb erőssége, hogy a történet blikkfangos felépítése okán, egészen az utolsó képkockáig nem tudjuk eldönteni, hogy kivel is szimpatizáljunk a két s*ggfej közül. Első blikkre a vén szötty tökéletesen foltmentes, szimpatikus főhősnek tűnik, sajnáljuk is rendesen, egészen addig a pillanatig, amíg egy kukafedővel, hidegvérrel szét nem veri egy orvos fejét, csupán, mert nem képes elfogadni a testében növekvő rákos daganat tényét. Ezzel párhuzamosan Dave-ről is kiderül, hogy talán mégsem akkor szennyláda, mint amekkorának tűnik, megvan neki is a saját tragikus története, amiben mellesleg J.J. nem kis szerepet játszott... Tetszett még, hogy a rendező (életemben nem hallottam róla) nem félt lemenni az emberi lélek legmélyéig és simán bevállalt egy olyan jelenetet, amiben J.J. kacagva nézi újra meg újra a rivális vetélkedő azon jelenetét, ahol az egyik játékost halálos áramütés éri. Az efféle húzások tovább árnyalják az egyébként is jól kitalált karakterek jellemét, a színészi játék pedig még erre is rátesz egy lapáttal. Peter O'Toole számára a Függöny legördül igazi jutalomjáték, a való világtól már régen elszakadt egyszerre rokonszenves és visszataszító figura eljátszása ugyan nem kerül sok energiájába, de néhány elejtett gesztusa többet ér ezer szónál. Ezzel szemben Aidan Gillen pont annyira ripacs, amennyire általában a médiaszemélyiségek, azaz nagyon. Filmünk esetében ez kivételesen most előnynek számít, hiteles is a srác, mondjuk a mi Balázsunk szerintem jobban tudta volna eljátszani a szerepet, de hát az angolok nem tudják mi a jó... Kettejük között őrlődik Adrian Lester, akinek a sztoriban elvileg fontos szerepe van (vallomásával kezdődik például a film), de az alakítása annyira seízesebűze, hogy könnyű megfeledkezni arról, hogy ő is játszik a filmben. Mindegy, legalább nem idegesítő. Ez is valami. Az igazán jó fekete komédiák erősen ritkaságszámba mennek, ezért nem is strapálom magam holmi ajánlással, akinek a sztori felkelti az érdeklődését, garantáltan nem fog csalódni, csak aztán győzzétek beszerezni a DVD-t valahonnan. Végül egy jobb díjkiosztó rosszabb pillanatait idézve, jöjjön pár sornyi személyeskedés. Először is kösz Martinnak, nektek és a fórumos kontingensnek, hogy négy évig vevők voltatok az agymenéseimre, ne hagyjátok magatokat továbbra sem befolyásolni, merjetek szembemenni az árral és büszkén kimondani, hogy a Keresztapa rosszabb, mint 2 évadnyi Barátok Közt (egyébként nem az). Legyen véleményetek, kritizáljatok, nézzetek jó filmeket és hallgassatok zenét, még egyszer kösz a figyelmet, talán még találkozunk valahol, egy másik galaxisban. Eszgé out.



Átalakul az 576 Konzol, hogy a Legenda újjáéledjen!



Novembertől az újságárusoknál!



PS2 · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · RETRO · ANIME
XII. ÉVFOLYAM 10. SZÁM, 2008. OKTÓBER
799,- Ft
9 771417 929000 08010
57
KONZOL
TOMB RAIDER UNDERWORLD
ELVITTÜK LARÁT EGY MENETRE
MAXIMÁLIS PONTSZÁM: 10 • BIA: HELL'S HIGHWAY • N+ • THE FORCE UNLEASHED • PURE • LEGO BATMAN • MOTORSTORM
WARIO LAND: SHAKE IT! • VALKYRIA CHRONICLES • SIREN: BLOOD CURSE • LITTLEBIGPLANET • INFINITE UNDISCOVE